























>> P.2

### プレイステーション4/ニンテンドースイッチ用 ゲームソフト GOD EATER 3 パッケージビジュアル

>> Illustration by 伊藤通章

構想段階では10点ほどのラフスケッチがあり、そのな かには、主人公が正面を向いて振り向きざまに斬りかかっ ている、あるいはクレアが主人公よりも手前にいる構図な どもありました。最終的には現在の、敵と対峙する案が選 ばれましたが、振り向きざまに斬りかかっている構図も気 に入っていたのでそちらも制作してみたかったですね。



>> P.3

### イメージビジュアル「フィムとアヌビス」

>> Illustration by 板倉耕一

フィムの登場を初めて告知するために制作したイラスト です。フィム自身は明るいキャラクターなので、ほかの仲 間たちと同じ紹介用のイラストでは明るい印象で描くべき なのですが、最初にユーザーのみなさんに抱いていただき たいイメージは、グレイブニルに囚われて笑顔を失ったフィ ムであり、そのフィムに迫るアヌビスの脅威でもあるので、 この絵でフィムの最初のお披露目としました。実際にゲー ム中の場面を再現した絵ですのでムービーシーンを参考に したかったのですが、絵を描くタイミングではまだ該当す るシーンが作られていなかったので、私のほうでシナリオ を読んでイメージを影らませ、この絵を描きました。



>> P.4

### ティザービジュアル

>> Illustration by 伊藤通章

ティザー用に制作したものです。印象的な削れたフェン リルマークを見せる為、背中を向ける構図にし、崩壊した 世界を見せつつも神々しさを感じさせるように雲や光に気 を配りました。



### >> P.5

### キャラバンイメージビジュアル (フルメンバーVer.)

>> Illustration by 板倉耕一

灰域踏破船クリサンセマムの外観をお披露目しつつ、主 人公と仲間たちの絆や戦いに向ける決意を表現しようと思 い、作成しました。横長の画面はこの船の全貌を見せるに はうってつけですね。最初は船の構造がわかるように上空 から撮りつつ、キャラクターを崖の上に立たせてみる案も ありましたが、人物をいい感じに見せつつ船もかっこよく 見せるためのカメラの位置はとても難しかったです。最終 的に、やや下から見上げつつ人物を遠近に散らばらせる構 図を思いつき、うまくまとまってよかったです。

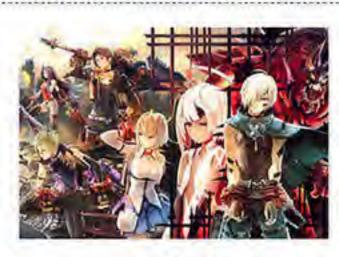


>> P.6

電撃PlayStation Vol. 670 (2018年11月28日発売)

ゴッドイーターマガジン Vol.7 (2018年12月11日発売) 表紙イラスト

>> Illustration by ufotable



>> P.8

### 週刊ファミ通 2019年1月3日号表紙イラスト

>> Illustration by 板倉耕一

週刊ファミ通の表紙を飾らせていただけたイラストです。 表紙になった際はイラストの右半分が表、左半分が裏表紙 となる構成になっています。表紙では主人公に降りかかる 過酷な試練や物語を想起させる重々しい雰囲気でまとめつ つ、裏表紙まであわせて見たときには仲間との絆によって 開ける希望のようなものが感じられる絵になることを目指 しました。作業期間を長めに確保することができたので、 納得するまで絵を詰めることができました。作品の魅力を 伝えることができていればうれしいです。



>> P.10

### eコマースサイト"ebten[エビテン]" プレイステーション4版「GOD EATER 3」 ファミ通DXパック 3Dクリスタルセット 板倉耕一氏描き下ろし3Dレンチキュラーポスター

>> Illustration by 板倉耕一

見る角度によって絵が少しずつずれて立体的に見える特殊 な技術が使われるポスターのイラストとして描いたので、立 体感が強く感じられるような絵を目指しました。手前のもの がずれても問題ないように、奥に隠れる部分も画面外にはみ 出る部分もしっかり描いています。どこまで細かく分割すれ ばいいのかわからなかったのですが、実際に印刷されたもの を見たところ、私が分割していないはずの細かな部分までが ずれて見えるので本当に驚きました。ポスターを制作してく ださった方がイラストのデータをさらに加工することで、こ こまで細やかな立体感が実現されているのだと思います。現 物が手元にある方は改めて見てみてくださいね。



>> P.11

eコマースサイト "電撃屋" プレイステーション4版 GOD EATER 3 雷撃スペシャルバック 初回限定生産版+オリジナルアクセサリーVer. B2サイズタペストリー

>> Illustration by 伊藤通章

電撃スペシャルバック用に制作したものです。構図は早 い段階で決まったのですが、ふたりの微妙な表情を詰めて いくのに時間がかかったのを覚えています。絵自体の制作 はとても楽しかったですね。



>> P.12

### 本書表紙

>> Illustration by 小林くるみ

「主人公に向かって「はやくこっちにおいで!」とみんな が呼び掛けている感じのがいいです」とオーダーがあった ので、一人称っぽい奥行きのあるイラストにしてみました。 いままでやったことのない光学レンズを通して見るような 加工を入れてみたり、ベン入れを軽やかにしてみたり、リ ラックスして描けたと思います。

## FIDENTER'S

GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS ゴッドイーター3 ビジュアルアートワークス

CONTENTS



OFFICIAL ILLUSTRATIONS >>>>> 2

## « CHARACTER »

CHARACTER ILLUSTRATIONS >>>>> 15

## « ARAGAMI »

ARAGAMI ILLUSTRATIONS >>>>>

## « WORLD »

FIELD & GADGET ILLUSTRATIONS >>>>> 153

## « JINKI »

JINKI ILLUSTRATIONS >>>>> 185

## « EXTRA »

EXTRA ILLUSTRATIONS >>>>> 201

※本書で "デザインのエピソード" の人名の後ろに入れている (所属) の意味は以下のとおりです。 BNSI……株式会社バンダイナムコスタジオ、MARV……株式会社マーベラス

# CHARACTER ILLUSTRATIONS GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS



### ■ Character Voice(男性主人公)

11 服部想之介 01 赤羽根健治 06 半田裕典 16 赤羽根健治 02 阿座上洋平 07 深川和征 12 田中大文 17 新井良平 08 進藤尚美 03 金本涼輔 13 岡本寛志 18 阿座上洋平 04 宮坂俊蔵 09 宮坂俊蔵 14 織田優成 19 松原大典 05 三浦祥朗 10 会一太郎 15 金本涼輔 20 田中大文

### ■ Character Voice(女性主人公)

01 金子有希 06 鹿野優以 11 小松由佳 16 照并春佳 02 牛田裕子 07 下地紫野 12 下地紫野 17 藤井ゆきよ 03 相沢舞 08 金魚わかな 13 のぐち ゆり 18 佐藤 朱 09 佐々木 愛 14 和多田美咲 04 大和田仁美 19 金子有希 20 上田 瞳 05 佐藤 朱 10 今野宏美 15 佐々木 愛



>>>> デザインのエピソード

「ゴッドイーター3」でいちばん初めに取り組んだのが男女主人公でした。世界観の構築も同 時に進行していたと思うのですが、そのうえで出てきた"ディストピア"というキーワードにピ ンときてイメージを膨らませていきました。頭を一度まっさらにしてからアイデア出しをしたので、 原案は"虐げられている立場"、"荒廃し汚染が進んだ物資のない世界"というのがかなり色濃く 出ていますね。この工程を経て、"「ゴッドイーター3」の主人公"のルックとして最適な印象へ と寄せていきます。キャラクターたちの新しい記号として体じゅうに貼られたテーブを提案し てみたのですが、これはスポーツ選手が着けているのを見て着想を得ました(回復力を高め怪我 を防ぐそうです、かっこいい!)。ほかに、頭身バランス、印象、背負っている世界、キャラクター のすべての基準として彼の制作が進行していきました。何もないところから着手するデザイン 作業は骨が折れますが、切り開いていく感じが楽しかったです。

女主人公のアイデア出しは男主人公と同時に進めていましたが、デザインの煮詰めと仕上げ は少しあとでした。基本的には双子コーデといった感じで、男主人公と同じ印象を女の子でも 楽しめるよというものにしたくてアイデア出しをしました。デフォルトの女主人公衣装として、 シリーズで初めてのロングボトムで無骨すぎるかなとも思いましたが、マントの下の美しいボディ ラインが華やかなので、引き立てあってくれてるといいなあと願います。AGEは髪がツートン に変色しており、体じゅうテープで補修しているのが特徴になっているので、そこは彼女にお いても大事にしました。イラストではヘヴィムーンが似合うカッコよさと愛きょう、男主人公 と並んだときのバランスを意識していました。気に入っています!

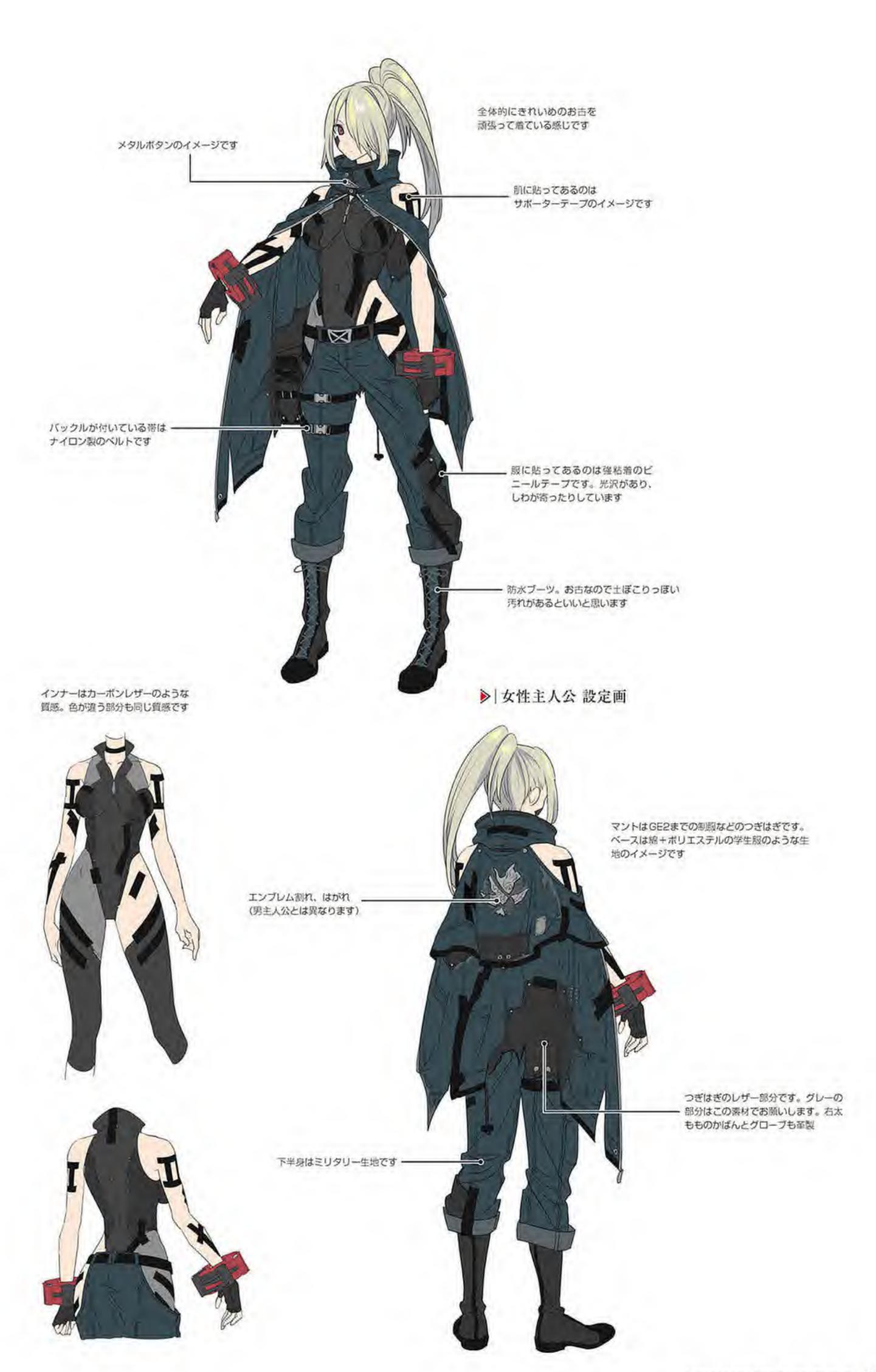
>> キャラクターデザイン 小林くるみ (BNSI)

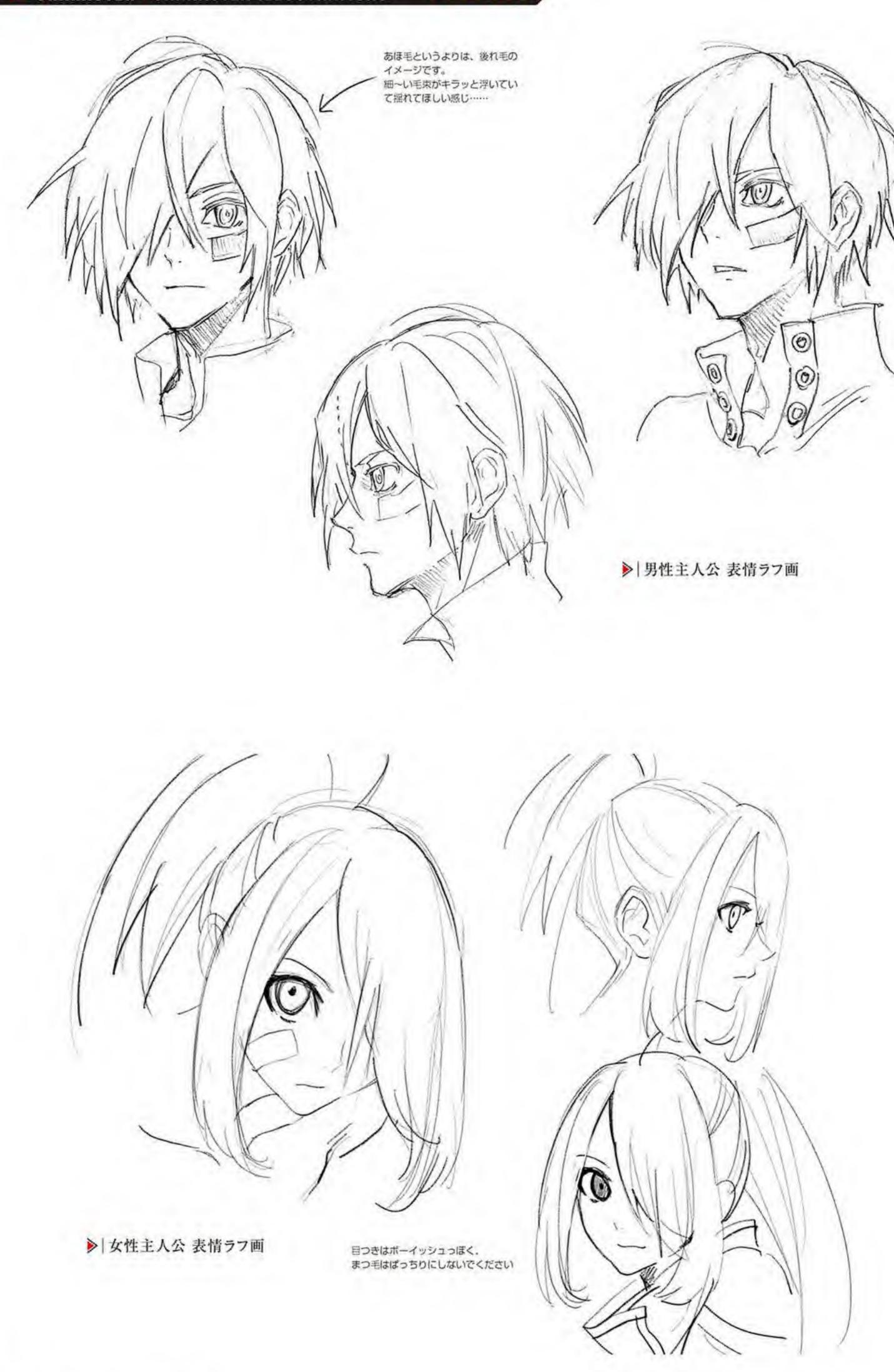


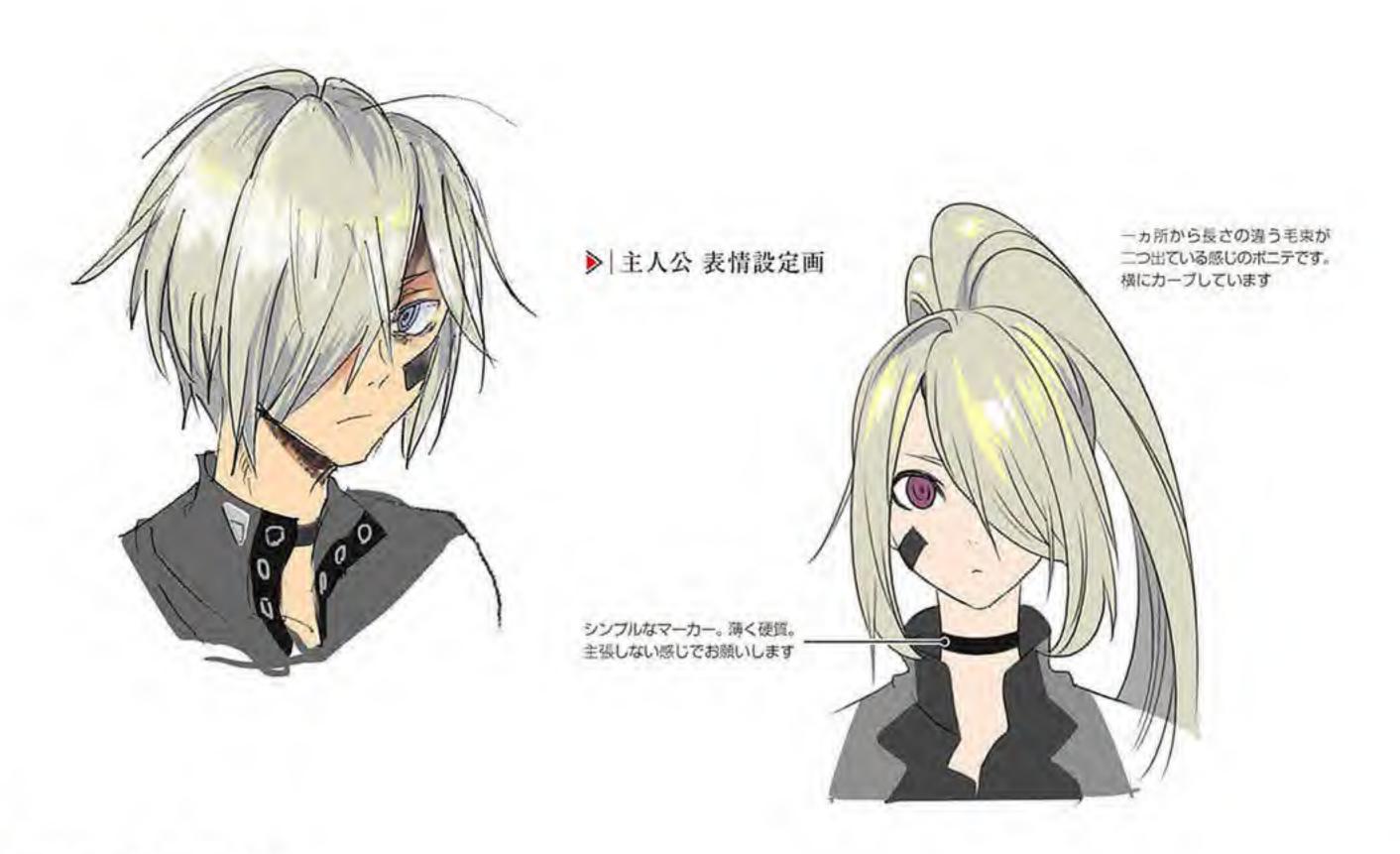












### ▶ |主人公(幼少期) 設定画







灰域の中に位置するミナト"ペニーウォート" 所属のAGE。幼い頃、主人公と共にAGEと なり、共に育ってきた少年。行動力があり、 頭の回転も速く、仲間内では実質的なリーダー を務めている。兄貴分的な存在で、主人公を





### ブレスレット

ボロボロになった仲間の形見のチョー カーをぐるぐる巻いてビスで留めたブ レスレットです。子ども用のチョーカー (通常のチョーカーと同デザインで細め 短め)と大人用のチョーカー。何本か使っ ている設定なので、細い部分が少しあっ てほしいです





### ▶ | ユウゴ 専用神機設定画



## CLAIRE

クレア・ヴィクトリアス

● Character Voice 戸松 画

Profile

グレイブニル所属の正規ゴッド イーター、異面目な優等生気調で、 戦闘では後方支援やファーストエ イドに響れている。 とあるコンテ ナの運送任務中、狭域にて任務を 遂行していた主人公やコウゴと

出会うことになる。

所 編:グレイブニル 脚生日:2月16日(18歳)

身 長: 167cm

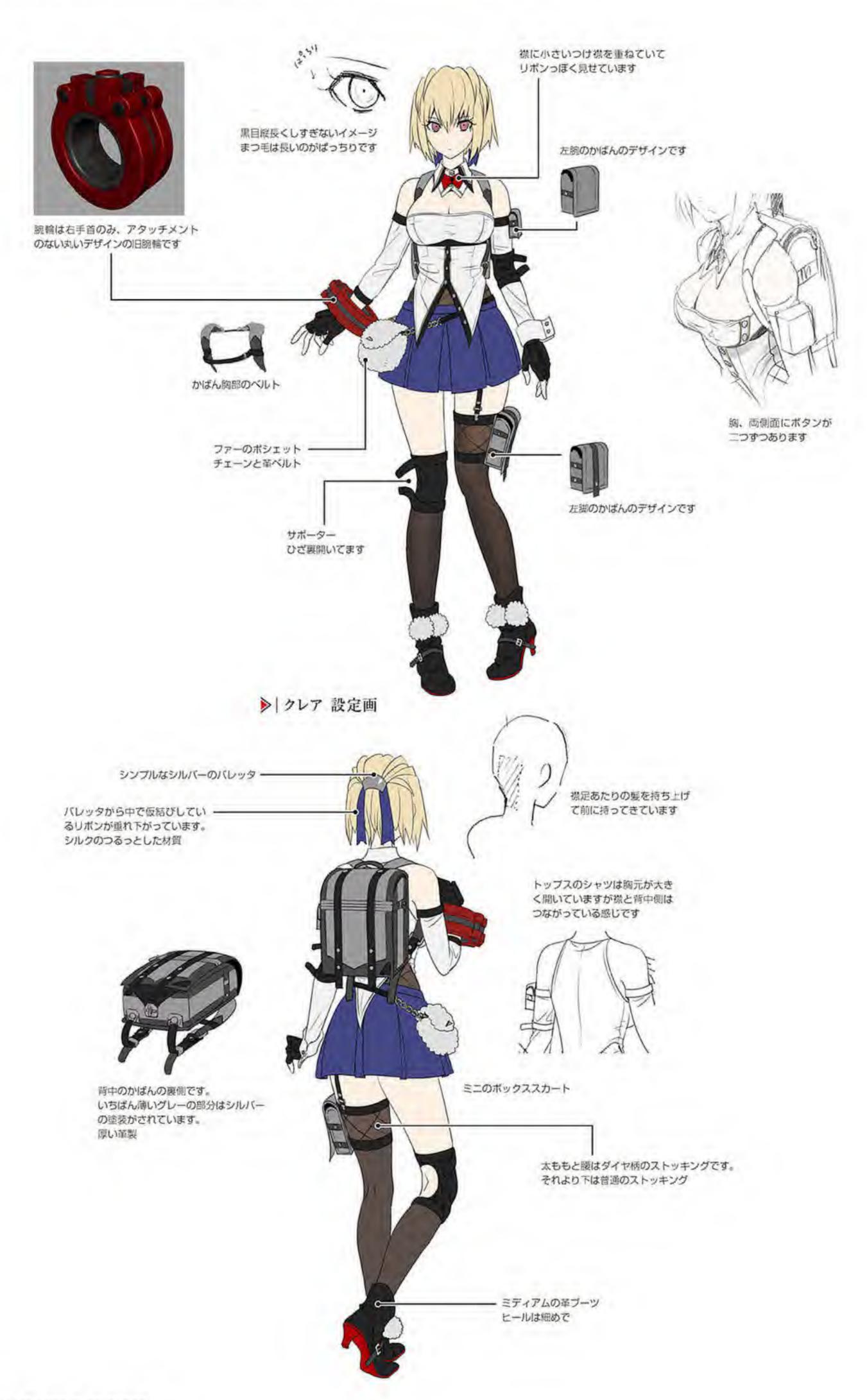


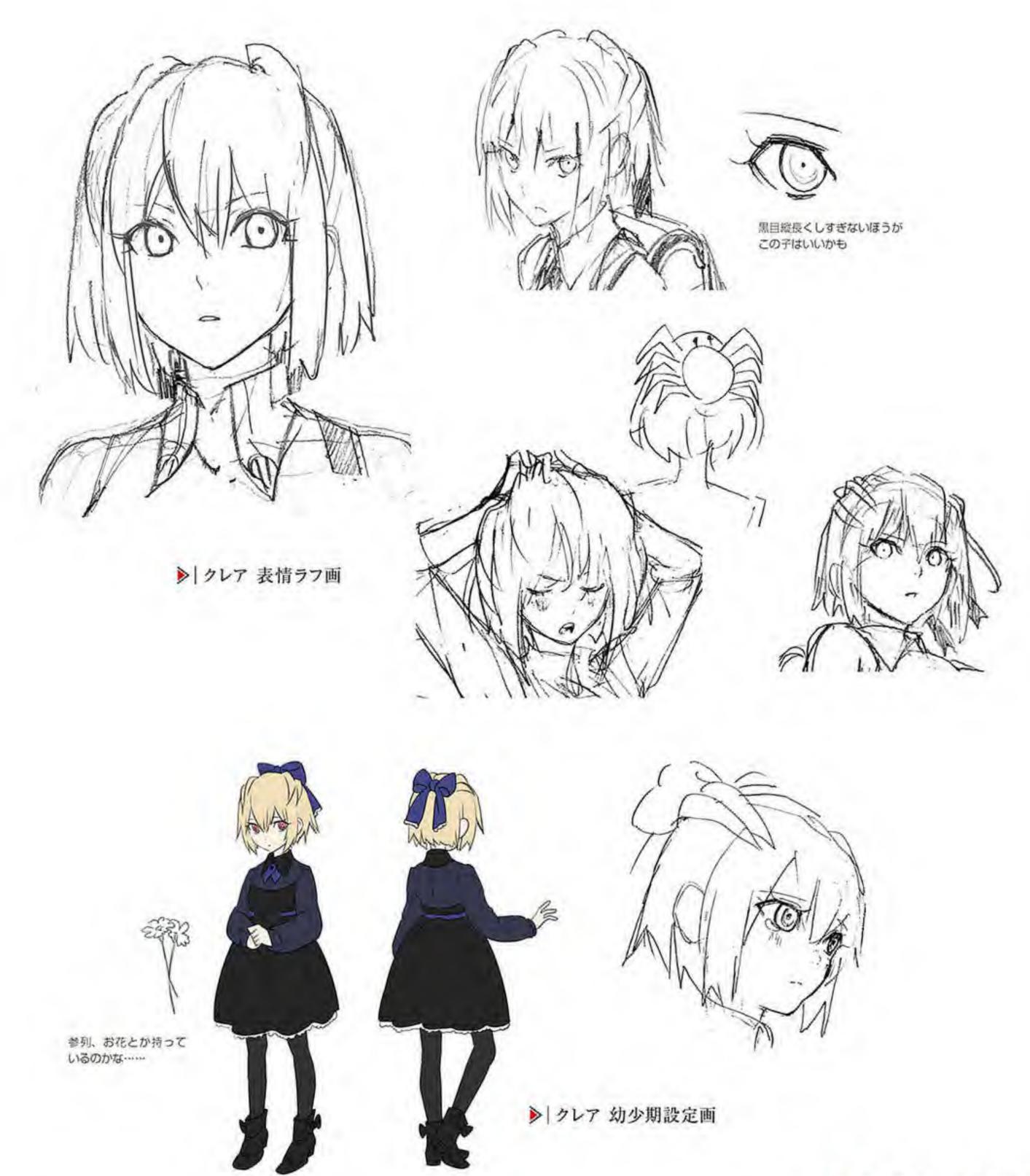
>>>> デザインのエピソード

グレアは "フィム国家のお割削計技で、かわいくてまじめ" と のことだったので、それを意識しつつ― 。 加高い帰土っぽかっ たり、カジュアルだったり、いろいろな方別にラブを描いてみ ました。 間めもみあげがするく長くて、たれ同ウザギのロップ イヤーみたいだったので、 ツサギモデーフはかわいいなと思い 揺り下げていました。 屋焼きだは、 謎がカニっぽい陶元がすご いなの子になりましたが、 様や部の副ライツ、ボシェットやブー ツのモコモコは、 ウサギモデーフ (バニーちゃん) の名姓だった のします、関スランドせんがモチーフ (バニーちゃん) の名姓だった のします、関スランドせんがモチーフなのですが、対さなので (ブッドイーター2) のギルでも一間使っています。 実態専用として初 のれることもあって、 分様い等に繋が行ってあってかっこいい です ! 彼女は各位にたちと謂って、 ある程度生活が守られてい るので、 いままでのシリーズに登場した神機関いと同じトーン で描いていきました。 イラストは見せたいボディラインが全部 出るよう政策っていまいました。

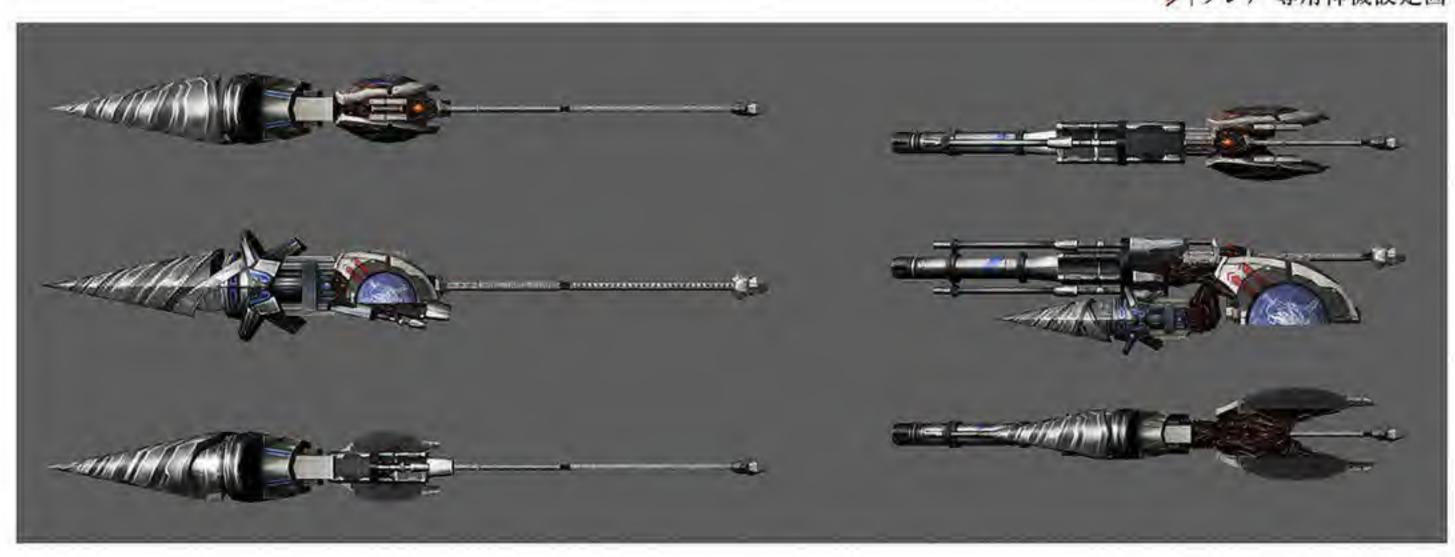
リ キャラクターデザイン 小林くらみ (田川)

▶ クレア 9周年記念指き下ろしイラスト





▶ クレア 専用神機設定画



### Character Voice

土岐隼一

Profile

所 属:ベニーウォート 誕生日:6月4日(17歳) 身 長: 160cm

> 主人公やユウゴと共に行動するペニー ウォート所属のAGEの一人。仲間内ではと くに過酷な環境で育っており、素行が悪い 面もあるが、面倒見がよく、一度心を許し た相手には強い仲間意識を持つ。







▶ | ジーク 設定画





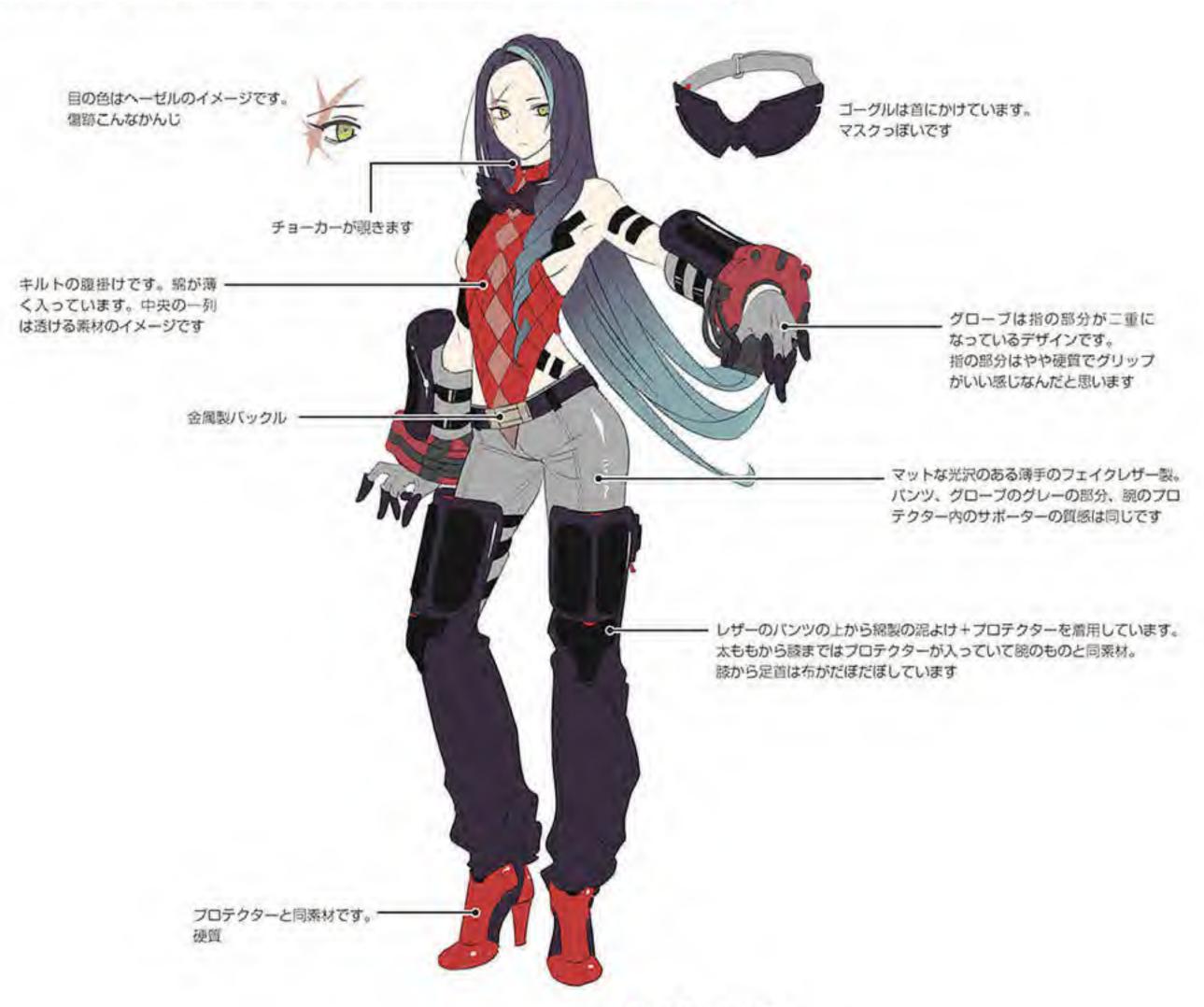
▶ | ジーク 専用神機設定画





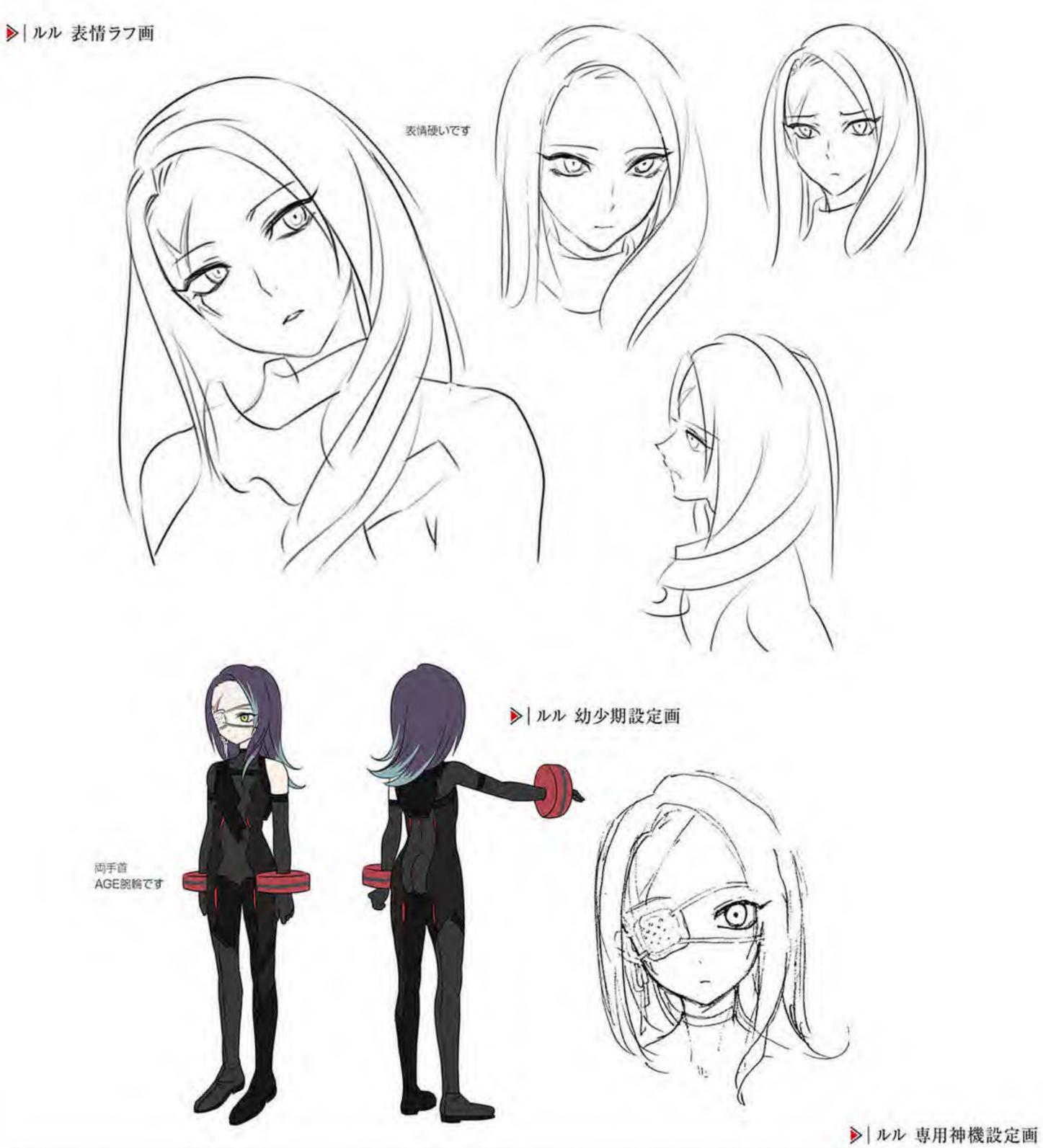


### CHARACTER | CHARACTER ILLUSTRATIONS



### ▶ ルル 設定画





元カラーの赤さび部分は 黒っぽく(油シミな感じ)にしてください。 ガンがついている剣と ガンがついていない剣の 二振りがあります。





## CHARACTER | CHARACTER ILLUSTRATIONS

「天使」がモチーフです。 (フィムはヒト型アラガミ。アラガミの もつ神様っぽいモチーフと、かわいら しい子どもっぽさの表現のためです)

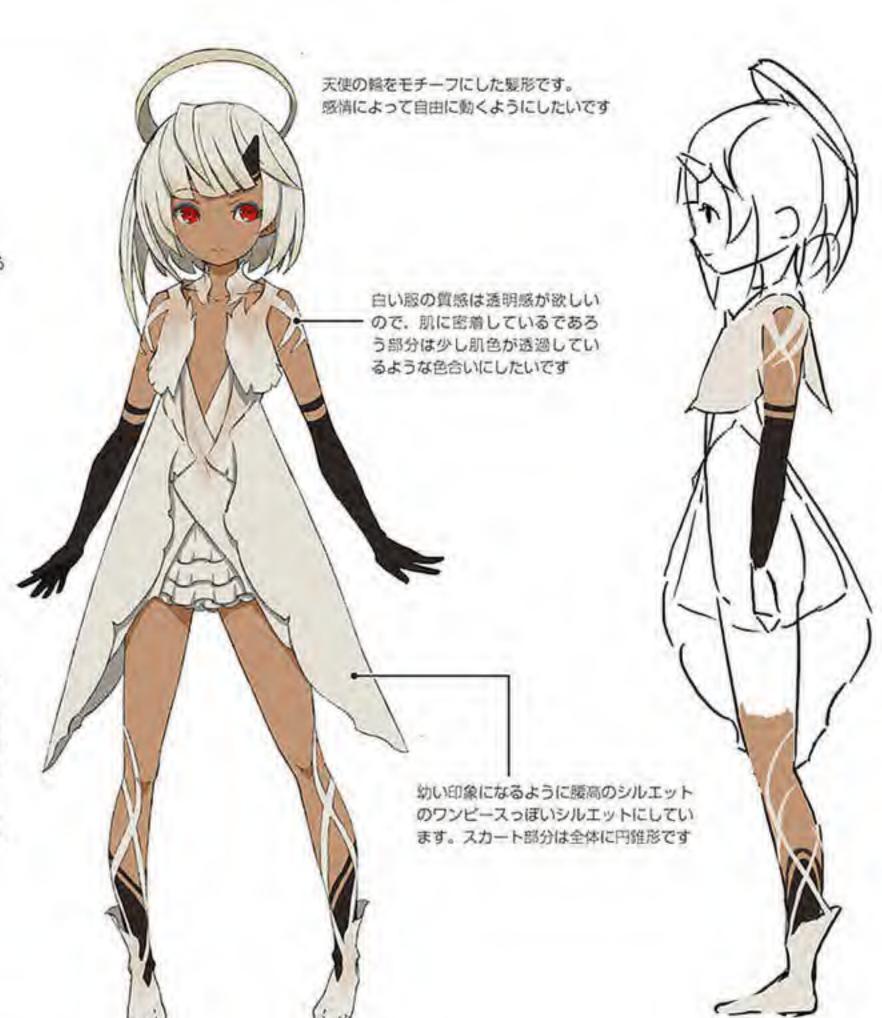


人ではないことがわかる ように角を付けました

角の付け根はこのようなデザインです。 右の角は少し膨らんでいるだけで、尖っ ていません

服を着ているような雰囲気ですが、文化 が育っていないヒト型アラガミなので、 この見た目は裸の状態です。体の各所 からヒダがのびて、それが体に巻き付い ていることが服のような見た目になって います。

(ほかにヒト型アラガミがいるとすれば、 そのヒト型アラガミの個性に合わせた容 姿になると思われます)



## ▶ フィム 設定画





## > フィム 設定画

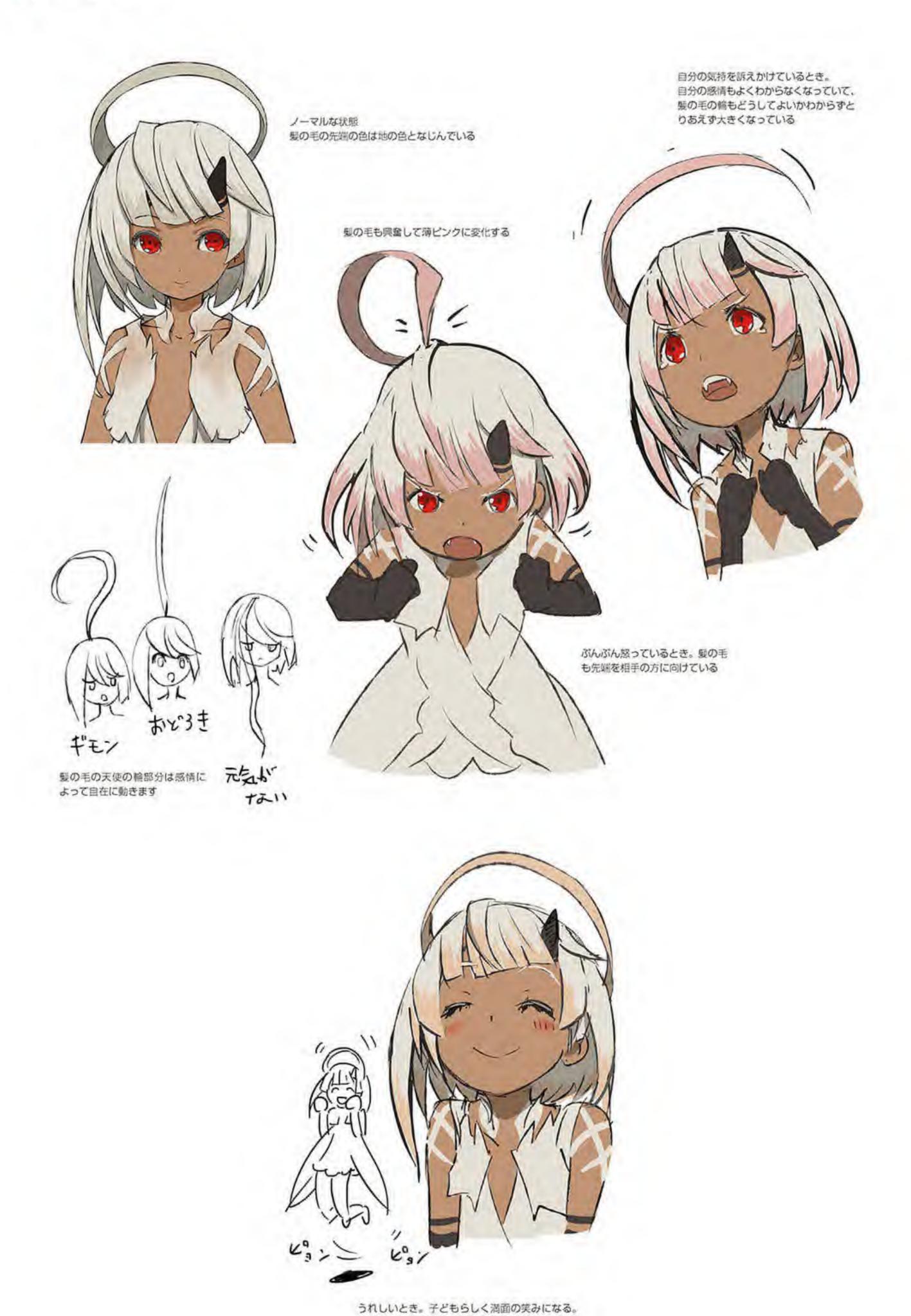


グレイプニルに捕らえられ、輸送 されているときの孤独なフィム









動きも弾むようで、天使の隠もふわふわと弾む。 髪の毛も穏やかに赤らみ、薄積っぽい

Character Voice

庄司宇芽香

Profile

所 属:クリサンセマム 誕生日:10月8日(28歳)

身 長: 180cm

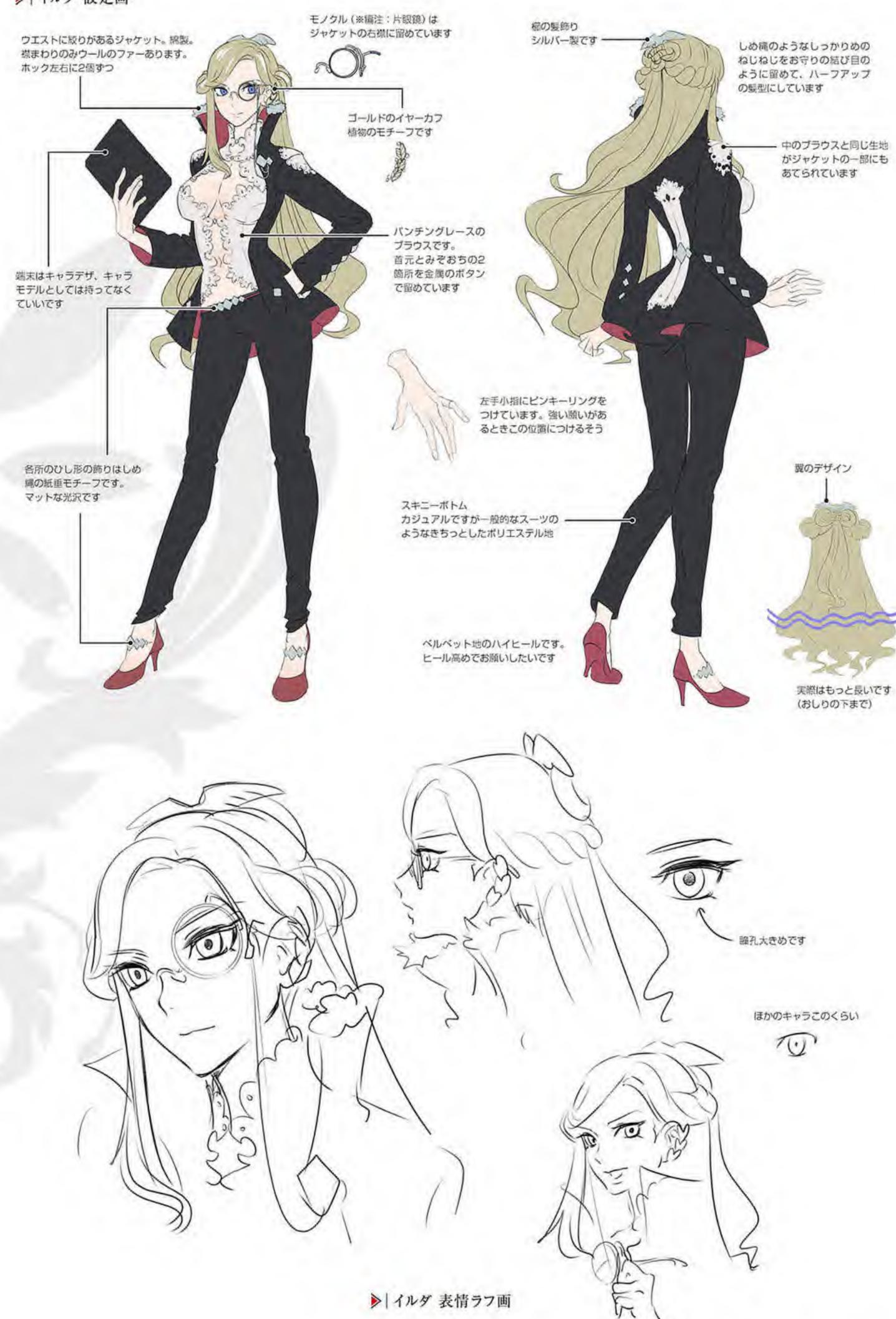
灰域踏破船 "クリサンセマム" のオー ナー。灰域での物資輸送業務や、新規 輸送航路の開拓によって同名のミナト "クリサンセマム"を運営している。グ レイプニルから依頼された積荷の輸送 任務中、ミナト "ペニーウォート" が "灰 嵐"に呑まれる場に居合わせ、主人公 たちと出会うことになる。

#### >>>> デザインのエピソード

かっこよくて強い暖かな女性としてデザインしました。「モノ クルを使ってみたいね」と固まってからも、ゆるふわな雰囲気だっ たり、きびしそうだったりいろいろなラフを描いていました。大 人や上司のデザインは難しいです。髪を後ろで編んでいる部分 は、"二重叶結び"というお守り袋の紐の結びかたになっていたり、 左手小指にピンキーリングを着けていたりと、強い意志、強い顔 いを秘めた内面をデザインにこっそり乗せてみました。イラスト は髪を綺麗に描きたいとすごくがんばった覚えがあります。

>> キャラクターデザイン 小林くるみ (BNSI)

## ▶ イルダ 設定画



# リサンセマ

#### Character Voice

津田美波

■ Profile

所 属:クリサンセマム 誕生日:3月2日(17歳) 身 長:160cm

クリサンセマム所属のミッションオ ベレーター。灰域踏破船「クリサンセ マム」内にて、ミッションの発注管理、 戦闘管制、ほかのキャラバンやミナト との通信、データベース管理などさま ざまな業務をこなしている。

## >>>> デザインのエピソード

オベレーターとしてシリーズに登場したキャラクターたちと 彼女の大きな違いは、"民間人であること" でした。ベストにシャ ツといった制服ではなく、彼女なりのきちんとした印象の私服 を身につけています。本人が少しふわふわした雰囲気なので、 スカートも幸福感のあるシルエットにしました。お友だちのお うちにいる、耳がふわふわのワンちゃんから着想。犬っておか えりなさい~!って出迎えてくれるのがかわいいですよね。も しかしたら、いちばん気に入っている立ちイラストはエイミー かもしれません。かわいく描けました!

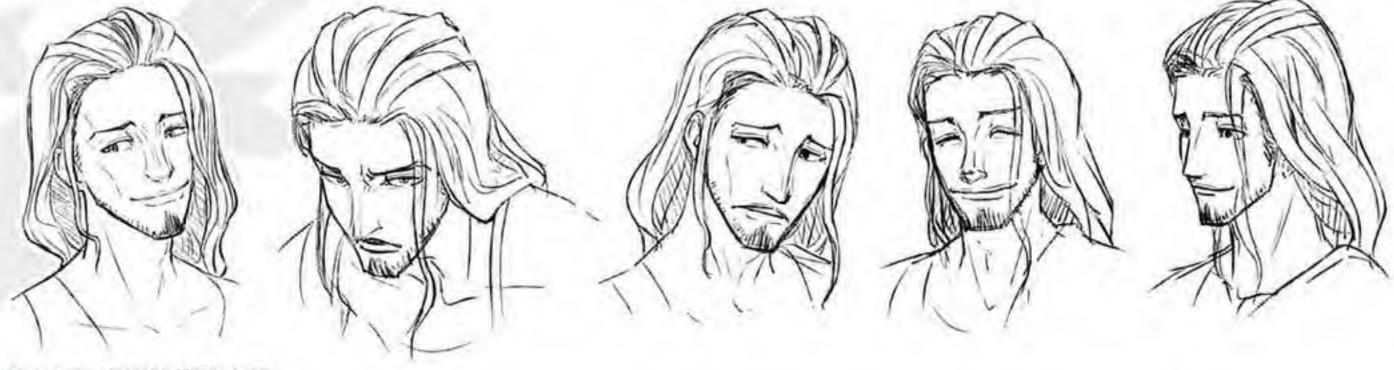
>> キャラクターデザイン 小林くるみ (BNSI)

## ▶ エイミー 設定画









▶ リカルド 専用神機設定画



- 52 GOD EATERS VISUAL ARTWORKS 53 -

#### >>>> デザインのエピソード

はじめはジークをかなりバンク・ファッション寄りにしたようなデザインだった のですが、度が過ぎたのでハーネスやプロテクターなどでコンバットな印象のほう を強くしストイックなトーンで整えていきました。ニールとキースは、初期は同行 NPCとして連れていけるかわからなかったので、色数を少し抑え気味にしていますが、

主人公たちが "フェンリル本部奪還作戦" を決行

するなかで再会を果たすことになる。

個人的にはこのくらいがデザインもイラストもいちばん描きやすいです。三兄弟の なかで彼がいちばん細身なんじゃないかな?とぼんやり思っていたので、ゲーム内 モデルでその雰囲気を魅力的に表現してもらえてよかったです……! >> キャラクターデザイン 小林くるみ (BNSI) ▶ ニール 9周年記念描き下ろしイラスト Character Voice 半田裕典 Profile 所属:朱の女王 誕生日:11月24日(15歳) 身 長:160cm 朱の女王に所属する対抗適応型ゴッドイーター。 ジーク・ペニーウォートの生き別れの弟であり、

## ▶ ニール 設定画



■ Character Voice

小野将夢

■ Profile

所 属:ベニーウォート 誕生日:8月6日(14歳)

身 長:160cm

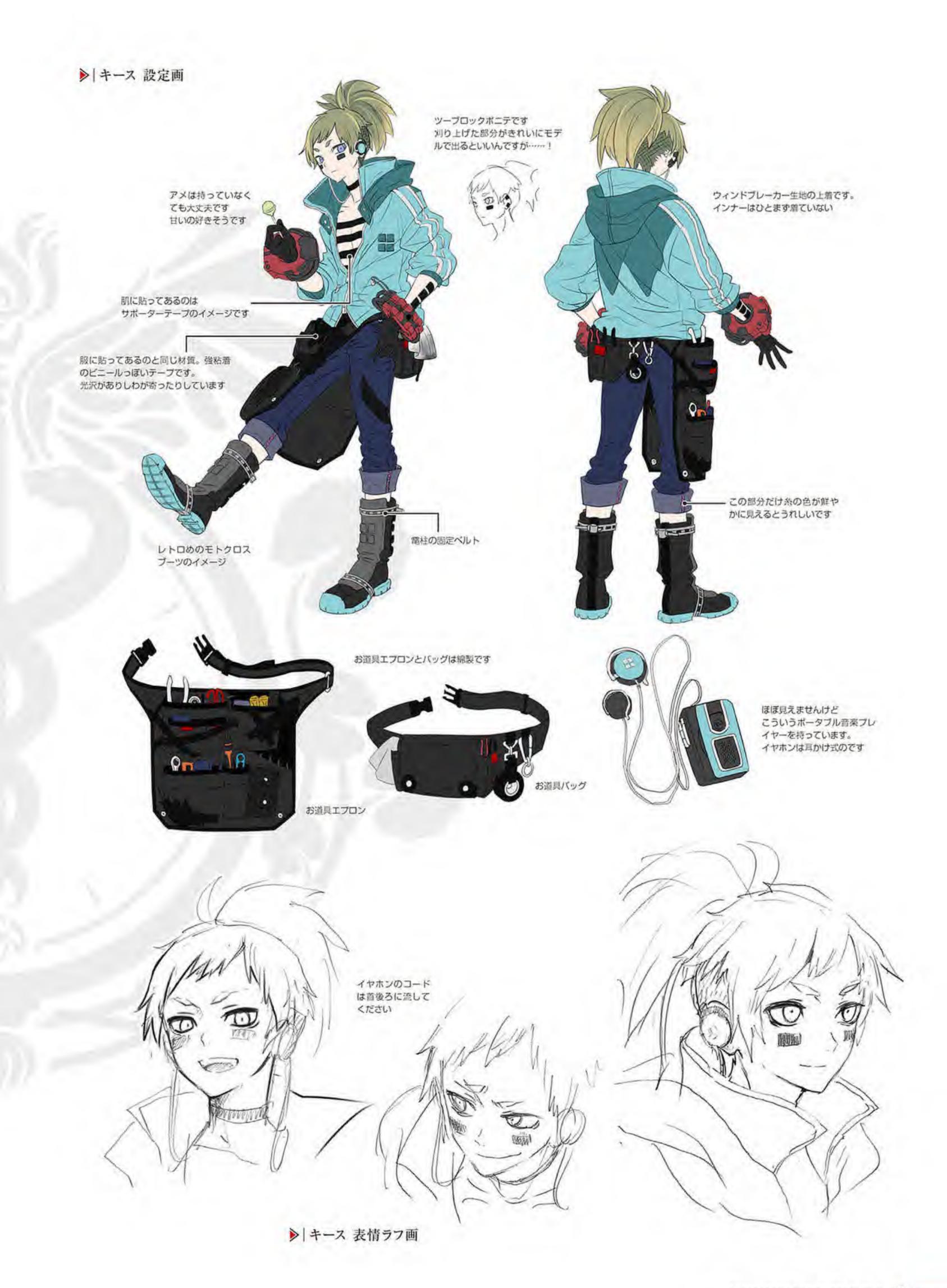
▶ キース 9周年記念描き下ろしイラスト

ペニーウォート所属の対抗適応型ゴッド イーター。ほかのミナトで開発されたアク セルトリガーの実用化に漕ぎ着けるなど、 すでにエンジニアとして類まれな能力を身 につけている。先行着手していた灰域種ア ラガミの情報解析を主業務として継続しつつ、 戦闘員の兵装のメンテナンスを受け持つ。

## >>>> デザインのエピソード

はじめもっと幼い子だと思い込んでいたので、子どもっぽい外見の ラフが多いです。三兄弟は同じ身長という設定があったので、バラン スを確認しながら印象や性格の差がしっかり出るよう進めていきました。 ツーブロポニテの髪形や、レトロなモトクロスブーツをモチーフにし た靴が気に入ってます。道具がたくさん入った作業エブロンを描くの がめちゃくちゃたいへんなので、描くたびにこのキャラクターは誰が デザインしたんだ……と泣いてしまいました。イラストは賢くて愛きょ うのあるポジティブな印象にできているとうれしいです!

>> キャラクターデザイン 小林くるみ (BNSI)



# エイブラハム・ガドリン

#### Character Voice

石塚運昇



#### ▶ エイブラハム 表情ラフ画

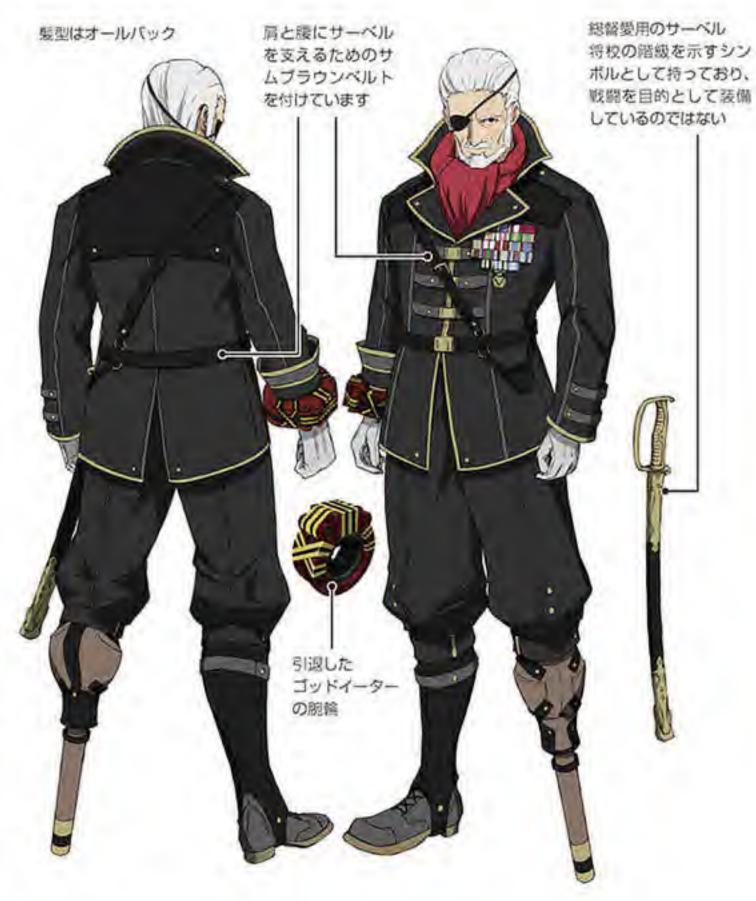


## >>>> デザインのエピソード

キャラクター設定を聞いて最初にイメージした三案のなかにすでに現状のガドリンの デザインがあり、そのまま整えていったのでほとんどラフスケッチが存在していません。 ガドリン総督にはこの過酷な世界に立ち向かう強さがあってほしいと思い、マフィアの ボスと軍人を混ぜる形でデザインをまとめました。義足や眼帯は、灰域の出現という絶 望的な時代を潜り抜けてきた象徴です。デザインの途中段階で引退した神機使いという 設定が加わり、現状のデザインに落ち着きました。帯刀しているサーベルは、戦闘用で はなく将校としての階級を示すシンボルです。グレイブニルの制服は、従来のゴッドイーター の軍服の要素を受け継いでおり、フェンリルの面影を色濃く残しているものにしています。 鋭い眼光に、威厳と大人の男の渋みを感じていただければ幸いです。

>> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)

## ▶ エイブラハム 設定画



▶ ヴェルナー 表情ラフ画

# ヴェルナー・ガドリン

#### Character Voice

磯部 勉



がありますが、おそらくヴェルナーの赤い髪は母から譲り受けた色なのでしょう。 >> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)

結果的にミリタリー色を色濃く出した現状の雰囲気になりましたね。ヴェルナーが羽織っ

ているコートは、陣羽織のように見えるようにシルエットを調整し、首領っほさを出そ

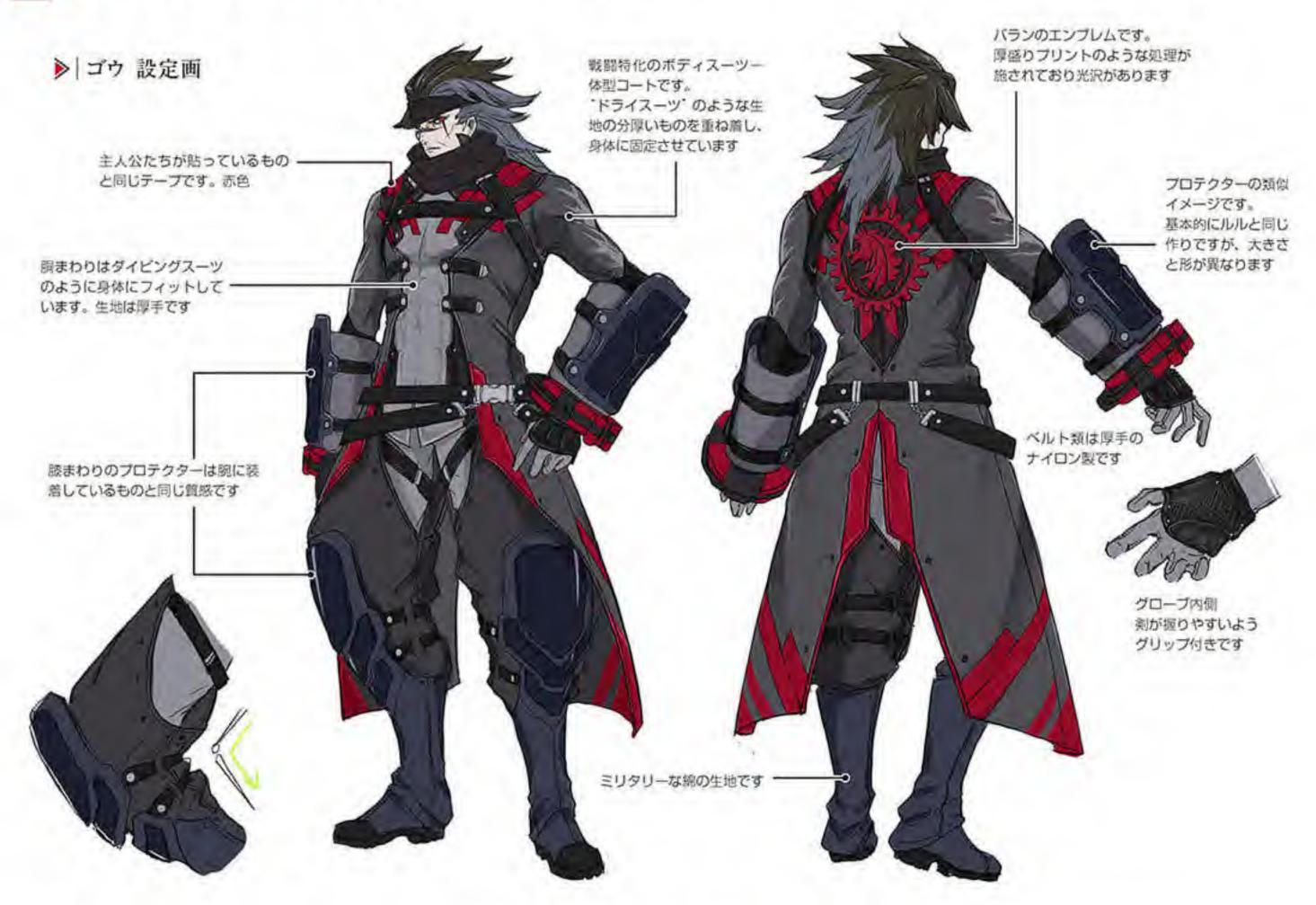
うとしました。髪は赤と黒が混じっていますが、黒い部分はAGEに適合した影響で変色

した設定です。父親であるガドリン総督の髪色はもともと黒かったのが白髪化した設定

# ゴウ・バラン

#### **■ Character Voice**

咲野俊介



## >>>> デザインのエピソード

一見悪人のようでいて、弟子を想うやさしさと、主人公たち と同じAGEとしての悲しさを秘めた雰囲気が出せれば……と思 いながらデザインしました。とくにルルと並んだときに違和感 がなく、師匠としてふさわしいカリスマ性のある見た目になる ように気を配っています。衣服は"戦闘用に加工・最適化した ボディスーツ"のようなイメージ。初期のシナリオでは、激し い師弟対決のあとに死んでしまう内容だったので、死に際の表 情を想像してラフを描いたりもしていました。彼が立ち去った あとの、その後の様子が気になりますね……!

>> キャラクターデザイン 林 小春 (BNSI)



#### ▶ ゴウ 表情ラフ画



# | 犬飼フユヒコ

#### Character Voice

上田燿司



わかりやすい小悪党の博士キャラクターという役回り だったので、特徴的な顔立ちのラフを数点作成したところ、 現状の犬飼博士の顔が選ばれました。言動が想像しやす かったので、表情は少し悪ノリして描いてしまっていま す。眼や頬の周囲の筋肉やシワに特徴があって、ほかの キャラクターとゲーム中の絵柄がずれすぎないようにモ デルの見栄えにとくに注意する必要がありました。衣装 に関しては、似合わない派手なマフラーやフリル付きの シャツが目を引くと思いますが、見る人にエキセントリッ クで不愉快な印象を与えたいと思い、あえてこのような 見た目にしてみました。シルエット全体では、博士とい う印象がわかるよう白衣をイメージできそうなコートを 着せつつ、ガドリン総督やグレイブニルの幹部の衣装か らディテールを引用しています。

<" bu ba

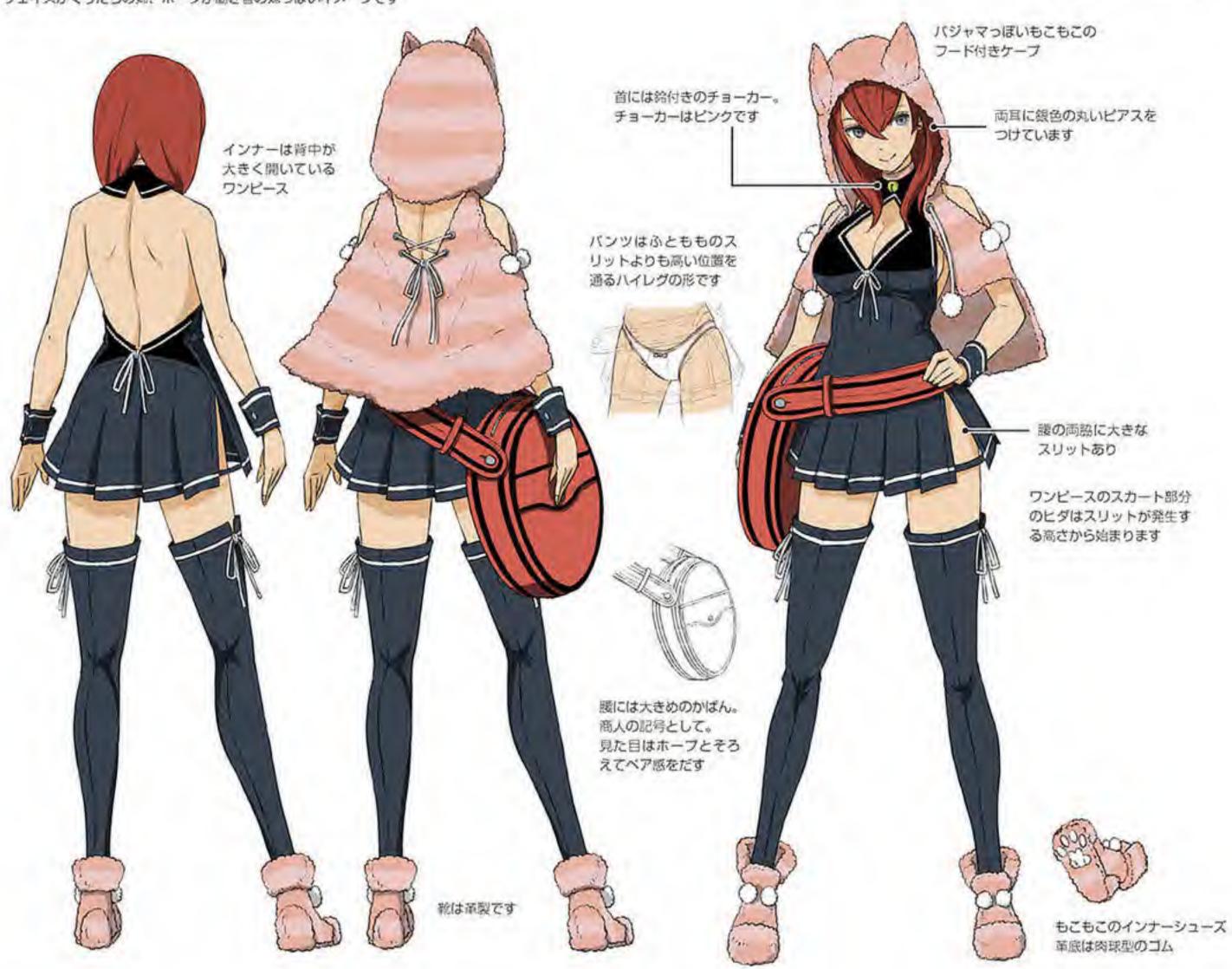
>> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)



## 〉 行商人フェイス&流浪の商人ホープ

気まぐれで怠けがちなフェイス。 猫っぽい感じの雰囲気、色気がある感じ。 フェイスがぐうたらの姉、ホーブが働き者の妹っぽいイメージです

▶ 行商人フェイス 設定画



#### ▶ 行商人フェイス 設定画

フェイスはあまり働く気がないので、大 きなカバンを枕にして、ロビーでくつろ いでいます。

部とか胸の前や横とかが見えるボーズで

商品が入っているかばんを枕がわりにしてベッドで寝 そべってくつろいでいます。 ベッド、テーブル、ベッドの上に乗っているかばんの デザインは適当ですので、既存のものなどを流用して



#### >>>> デザインのエピソード

フェイスとホーブについては、女性の商人であることと双子 の姉妹であること以外にまったく注文がなかったので、本能の 赴くままに好きなようにデザインしました。とくに本作での私 の担当はフィム以外は大人の男性ばかりでして、さすがに大人 の男性デザインが長く続くと女性キャラクターを描きたい欲 求が高まってしまい、ついつい肌面積が増えてしまいました。 フェイスは "気まぐれで怠けがちな商人" というアイデアを吉 村口(ディレクター)からもらい、その方向性で伸ばしています。 商人の記号として大きなカバンを持たせようと思い、いくつも のラフスケッチを描いているなかに現状のフェイスのデザイン がありましたが、まさかいちばん商人らしくない趣味に走った デザインが選ばれるとは思ってもみませんでした。フェイスの デザインはけっこう気に入っているのですが、いつもいる場所 がブリッジから少し遠いのが残念ですね。たまにはブリッジに やってきてほしいものです。

>> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)

#### ▶ 流浪の商人ホープ 設定画



#### >>>> デザインのエピソード

ホーブはフェイスと顔やプロボーションが同じですが、性格の違いが外見からもわかるよう に注意しました。フェイスが気まぐれなネコのイメージだったので、ホーブは人懐っこいイヌ のイメージにしています。表情も性格の差が出るように微妙に差異をつけています。勤勉でま じめな感じが出るように、当初はツナギの作業着の方向性でデザインしていましたが、どうし ても地味な印象になってしまうのです。そこで、あちこちのミナトを移動している感じが出る ように、ライダースーツっぽい感じにまとめてみました。さすがに危険な灰域の中をバイクで 単身移動しているわけではないはずですが、旅している雰囲気が出ていれば幸いです。どうし ても肌の露出を増やしたくなり背中にも穴をあけてしまったのですが、そのせいで胸元は普通 のチューブトップだったはずが背中に布がないことになってしまい、どうやって布が胸にくっ ついているのかわからない謎が生まれてしまったのはここだけの秘密です。

>> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)

# フェイスとホーブの顔 と髪型は同じです。 表情はフェイスは不真 面目でけだるい印象に したいです。ホーブは まじめでしっかり者の 印象にしたいです

## ▶ |流浪の商人ホープ 表情ラフ画

フェイスは耳にピアスを付けていますが、 ホーブはピアスを付けていません



▶ | 行商人フェイス 表情ラフ画

# ペニーウォート看守

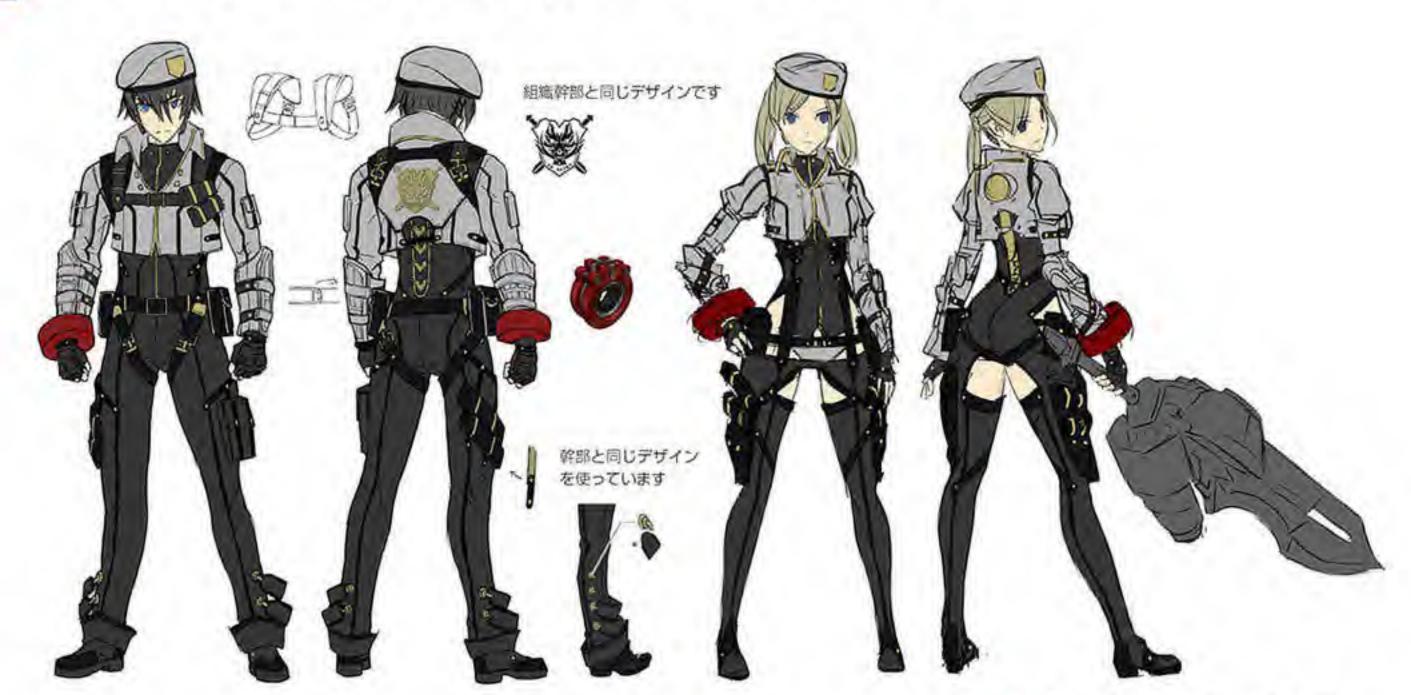


# グレイプニル幹部





# グレイプニル正規ゴッドイーター



▶ グレイプニル正規 GE 設定画



グレイプニル正規 GE(特殊部隊)ラフ画

A.ガスマスク

### >>>> デザインのエピソード

じつはこのデザインは、もともと「ゴッドイーター レ ゾナントオブス」の男女主人公の基本衣装として用意して いたデザインでした。しかしあまりにも "強そうな特殊部 隊感"が出てしまったために設定に合わないということで お蔵入りとなり、もったいないと思っていたので、「ゴッ ドイーター3」でお蔵出ししたデザインです。最初は朱の 女王の一般兵士の制服用に使いたいと提案したところ、雰 囲気としてはグレイブニルの正規ゴッドイーターに合いそ うということで採用される流れになりました。個人的には 女性のほうのデザインが非常に気に入っていたので、デザ インの復活は非常にうれしかったのですが、最終的には男 性制服のほうだけが使われることになり、女性のほうのデ ザインはまたもやお蔵入りとなってしまいました。男性制 服は別の方に清書をご担当いただき、完成に至りました。 >> キャラクターデザイン 板倉耕一 (BNSI)



A.ガスマスク



# \* 朱の女王メンバー



【軍服】 ヴェルナーが着ている軍服 をアレンジしたものです。 ボケットの位置など、異な る箇所があります

▶ 朱の女王メンバー 設定画



## キャラバンの船長たち



#### >>>> デザインのエピソード

狡猾な小者、富裕層という設定から、"潔癖症でつねに手袋を着用し、権力をひけ らかすために指にはジャラジャラと指輪をはめ、イラつくと腰に下げた鞭を振り回し 部下に当たり散らすイヤなおっさん。をイメージして、楽しくデザインさせていただ きました。吉村D (ディレクター) から「カラー入り眼鏡をかけてみたら?」とアイ デアをいただいた結果、さらにうさん臭くいいキャラクターにまとまりました。

>> キャラクターデザイン 木村まゆみ (BNSI)



#### >>>> デザインのエピソード

船長その1:イベントで出るちょい役の船長が必要だ、ということでとりあえ ず「ゴッドイーター3」に出ていない筋肉マッチョハゲを描きました。 歴戦の戦士 が船長になった、という設定なのでゴッドイーターという人種を利用するのでは なく、かといって認めるべくもなく、最前線で戦っているといった武人です。

船長その2:イベントにちょい役で登場する船長その2です。ひょろくも見える 細マッチョのガタイで、目の下にクマをつけたり若干 "ヒャッハーな人" にしてい ます。やりすぎました。すみません。ミナトごとに船長のカラーが出るそうなの で、彼らのミナトにはちょっと世紀末っぽい人たちがいるかもしれません。ちょっ と見たい。でも、自室ではひっそりとインコを飼っていたり(勝手な設定)。

>> キャラクターデザイン 島居宏行 (BNSI)

#### ▶ バランの船長 設定画

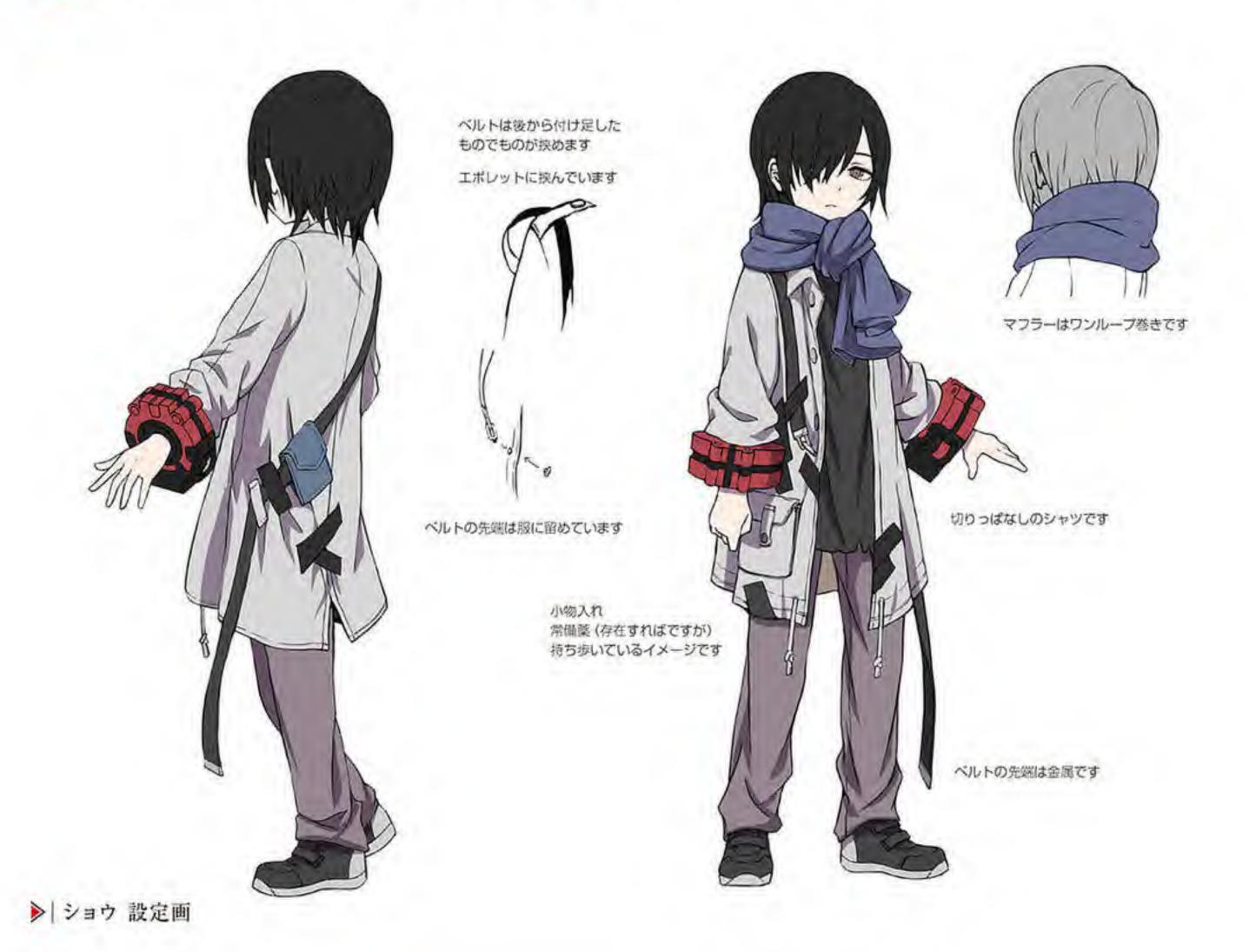




ブーツのソールはつま先が反っています

▶ 船長(その2) 設定画

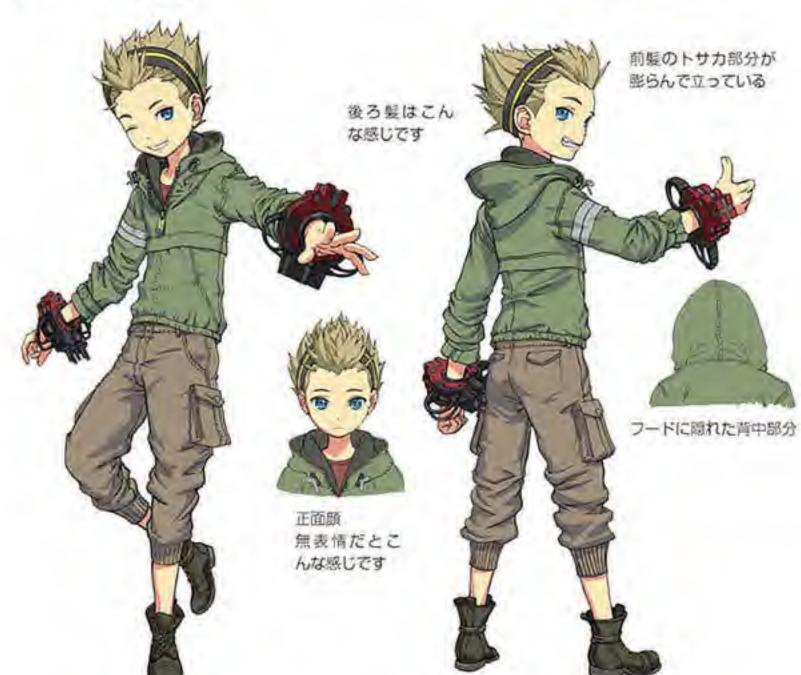
# ショウ、マール、リル





## | 孤児院の子供たち





## >>>> デザインのエピソード

ワカ:イベントに出る"ちょい役"の孤児として、デコメガネ神経質委員 長を描きました。孤児院の性質上、一人部屋をもらえるわけではないだろう と考え、彼女のブライバシーは両手の本にあるというイメージで描いていま す。たぶん孤児院ではお姉さん的な立場ですが、自分と理想の"お姉さん役" との差に勝手に苦しんでいるんじゃないかという…… (勝手な設定)。

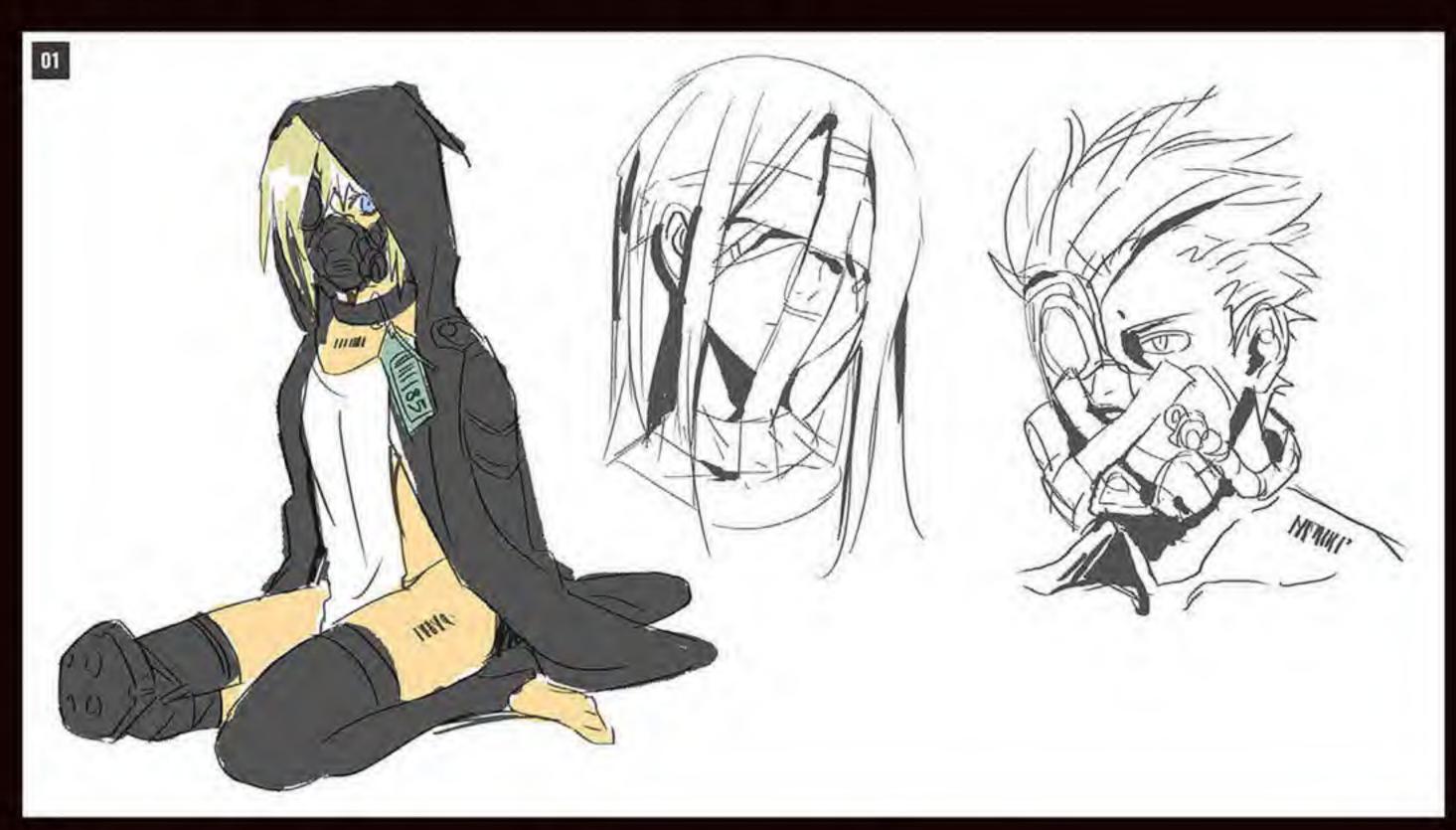
カイ:イベントで出るちょい役の孤児その2。7歳くらいの、まだあまり 物心がついてない感じの子どもをイメージしてデザインしました。いろいろ とみんなにお世話になりながらやっているんだろうなぁーと思っています。

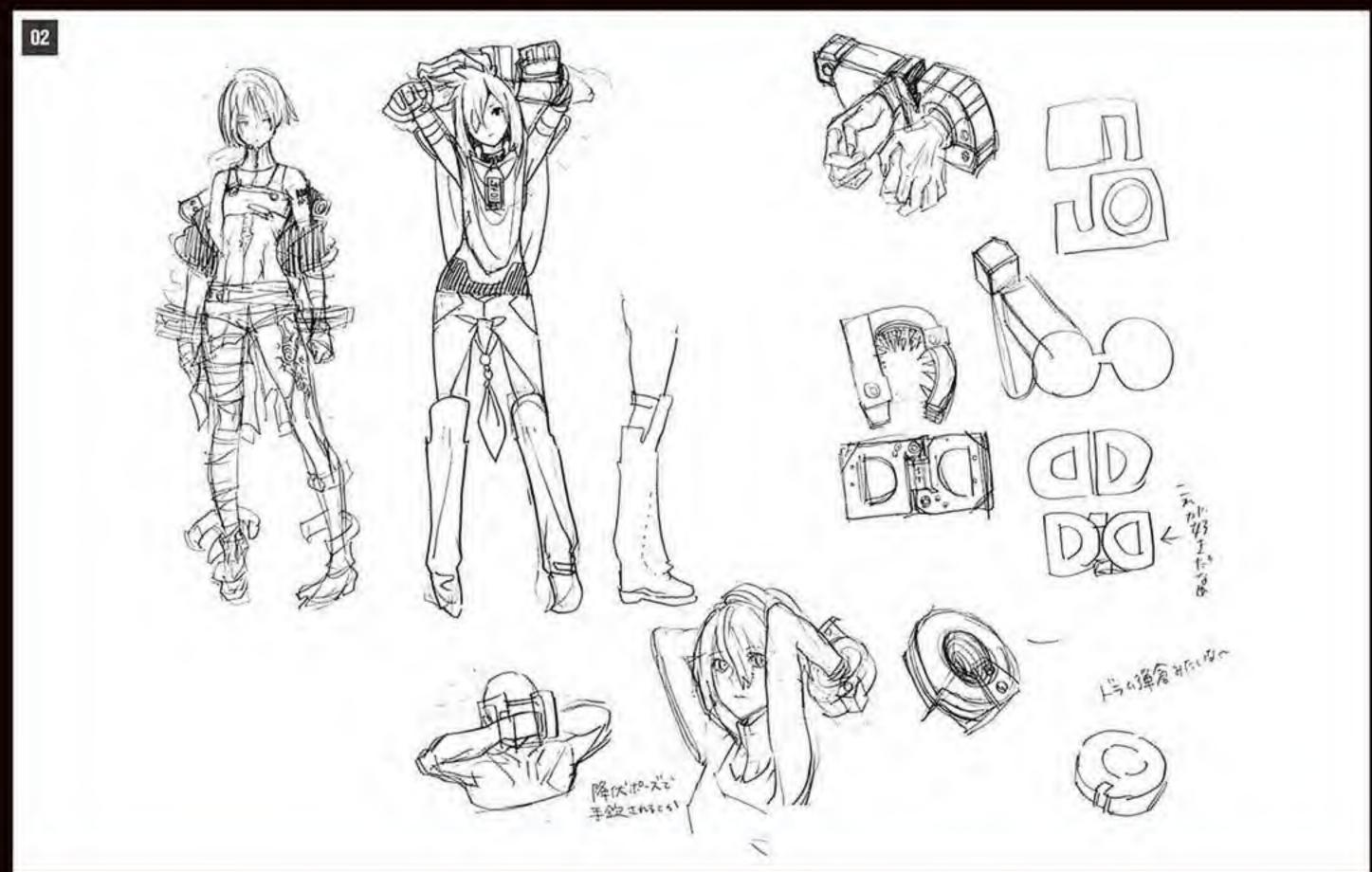
タクミ:イベントで出るちょい役の孤児その3。ゴッドイーターとして腕 輪は着けているものの、イルダの庇護のもと子どもらしくワンパク小生意気 な少年といったイメージです。ほかの子にいろいろといたずらをしたり、迷 惑かけているんだろうなぁー……、きっと一日一回は女の子から叱られたり してるんだろうと思います。

>> キャラクターデザイン 島居宏行 (BNSI)

# 〉初期ラフスケッチギャラリー

ここで90枚以上にもおよぶ "GE3 デザインチーム" の手による初期ラフスケッ チを一挙に公開する。決定稿に至るまでのラフスケッチをたどることで、キャ ラクター誕生までの変遷を追体験できる必見のコンテンツだ。

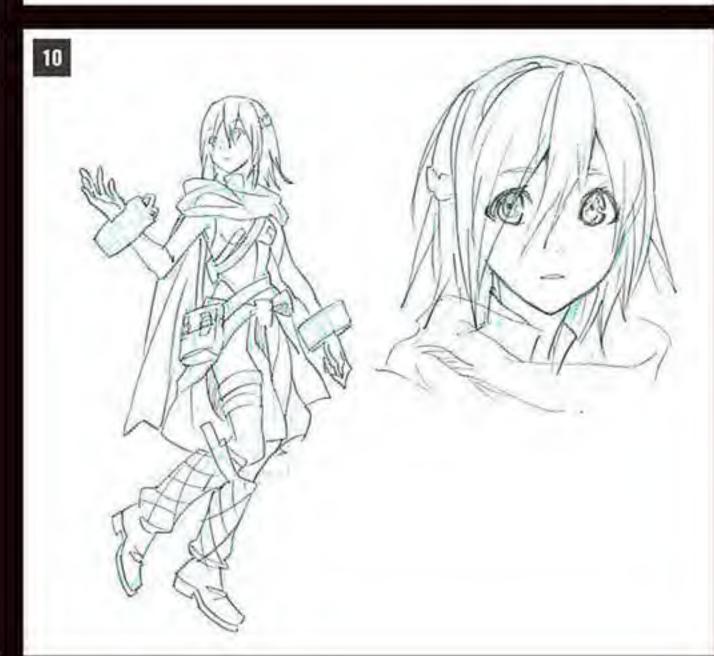


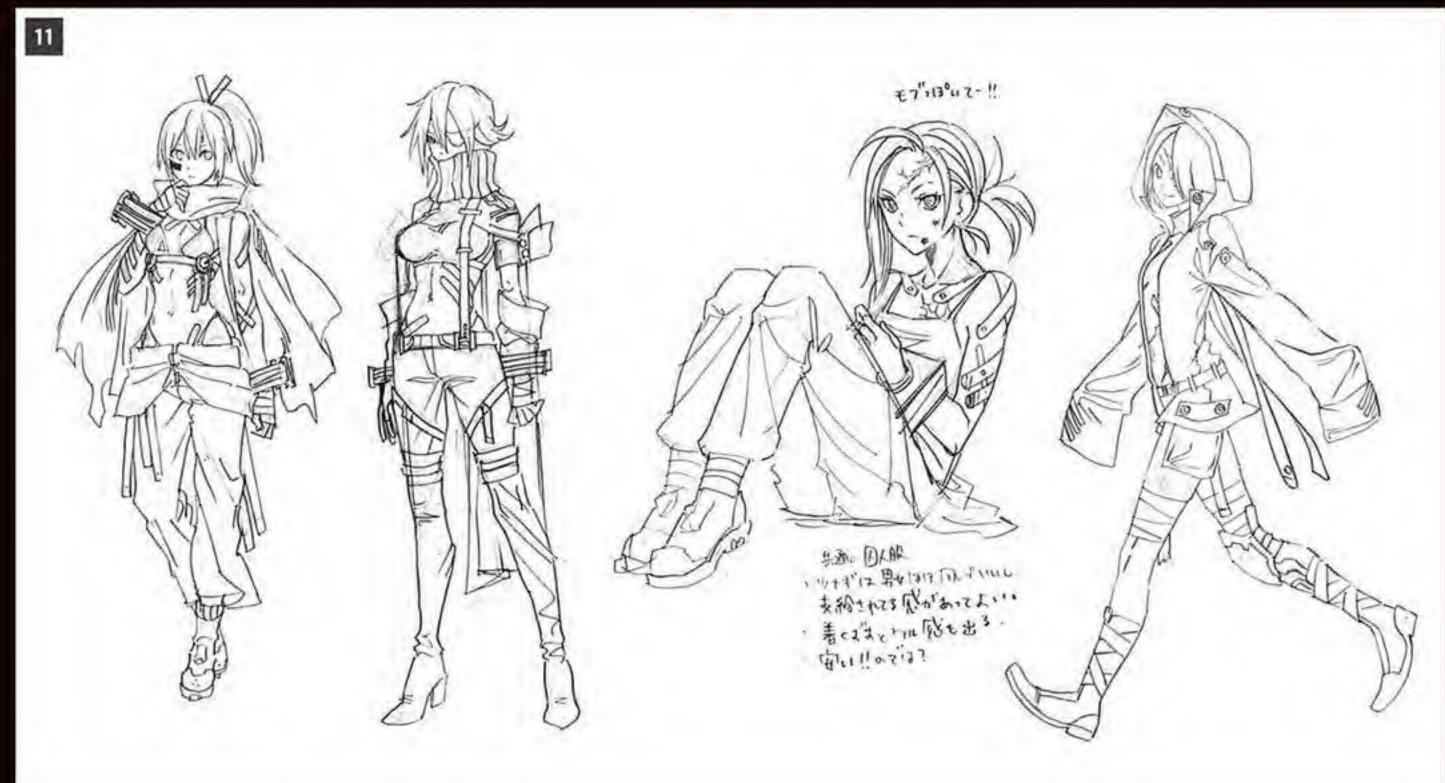


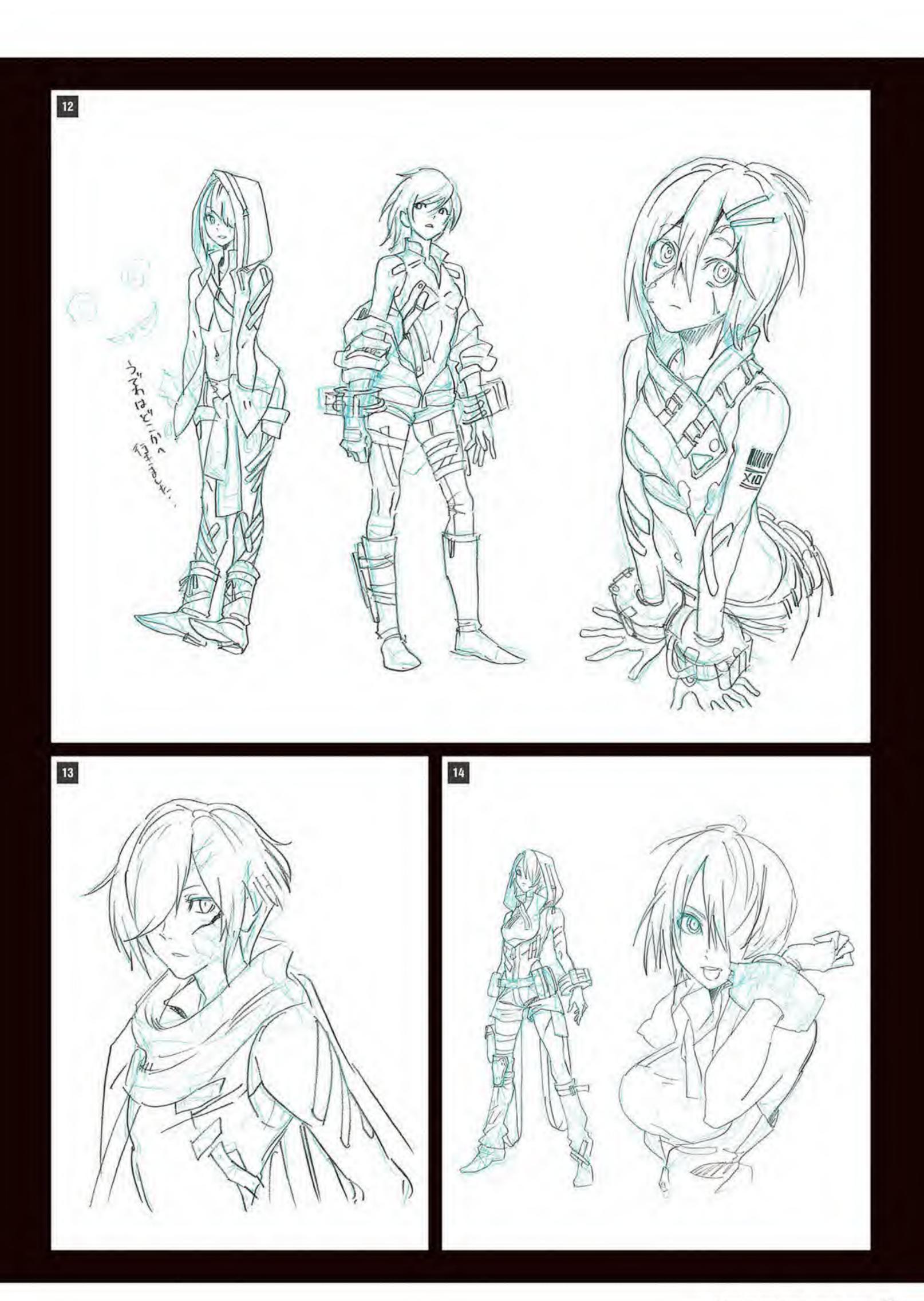




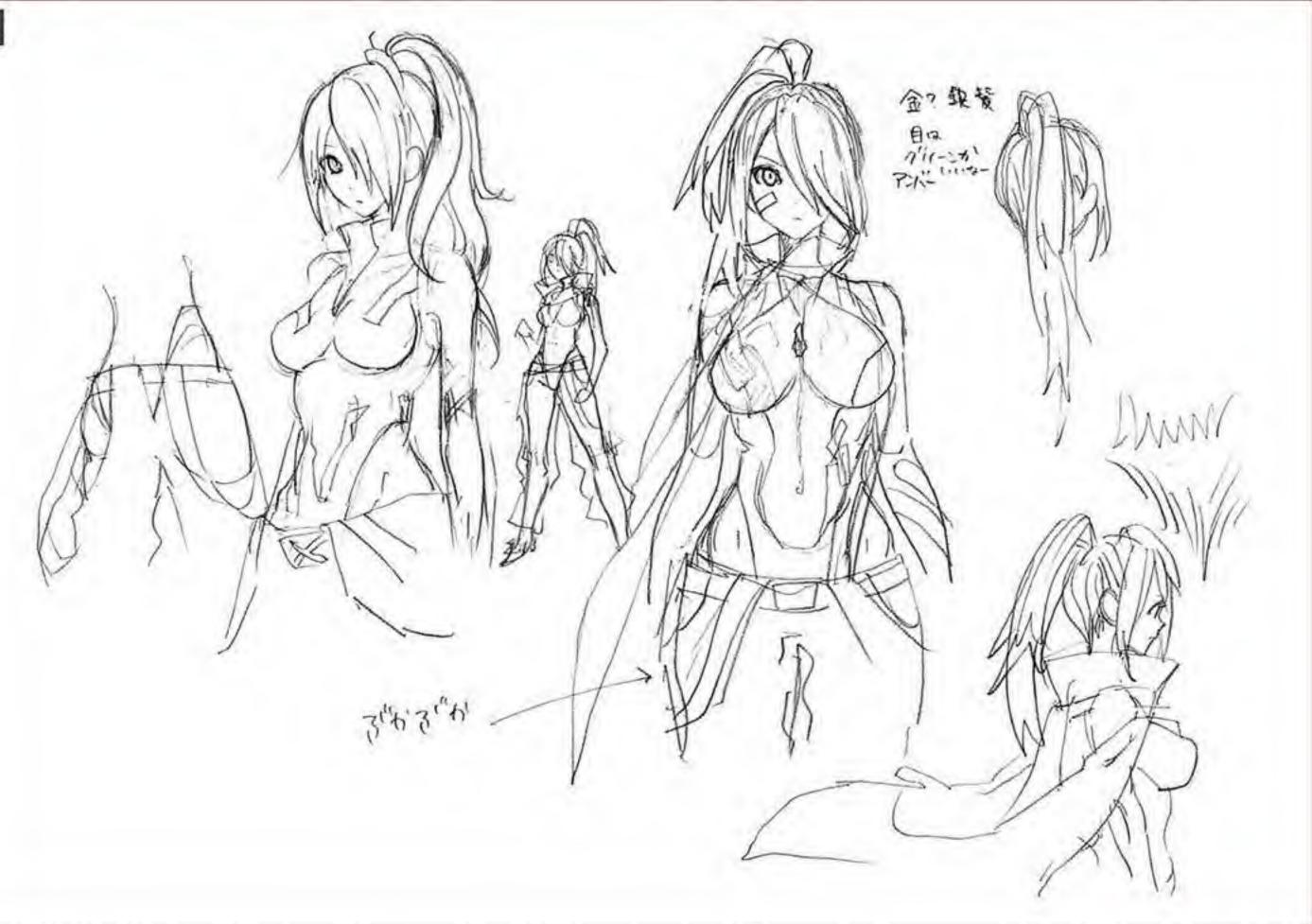






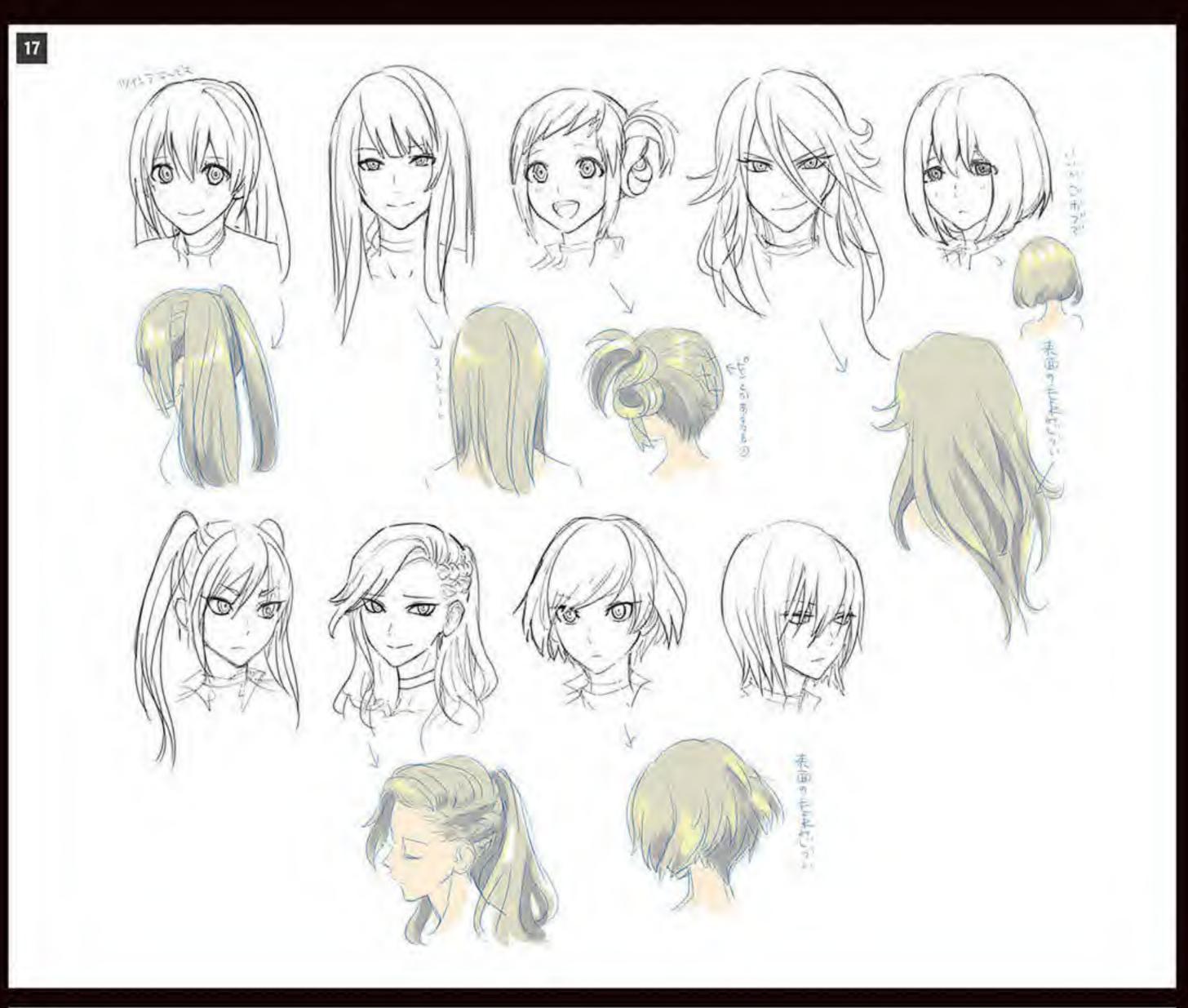


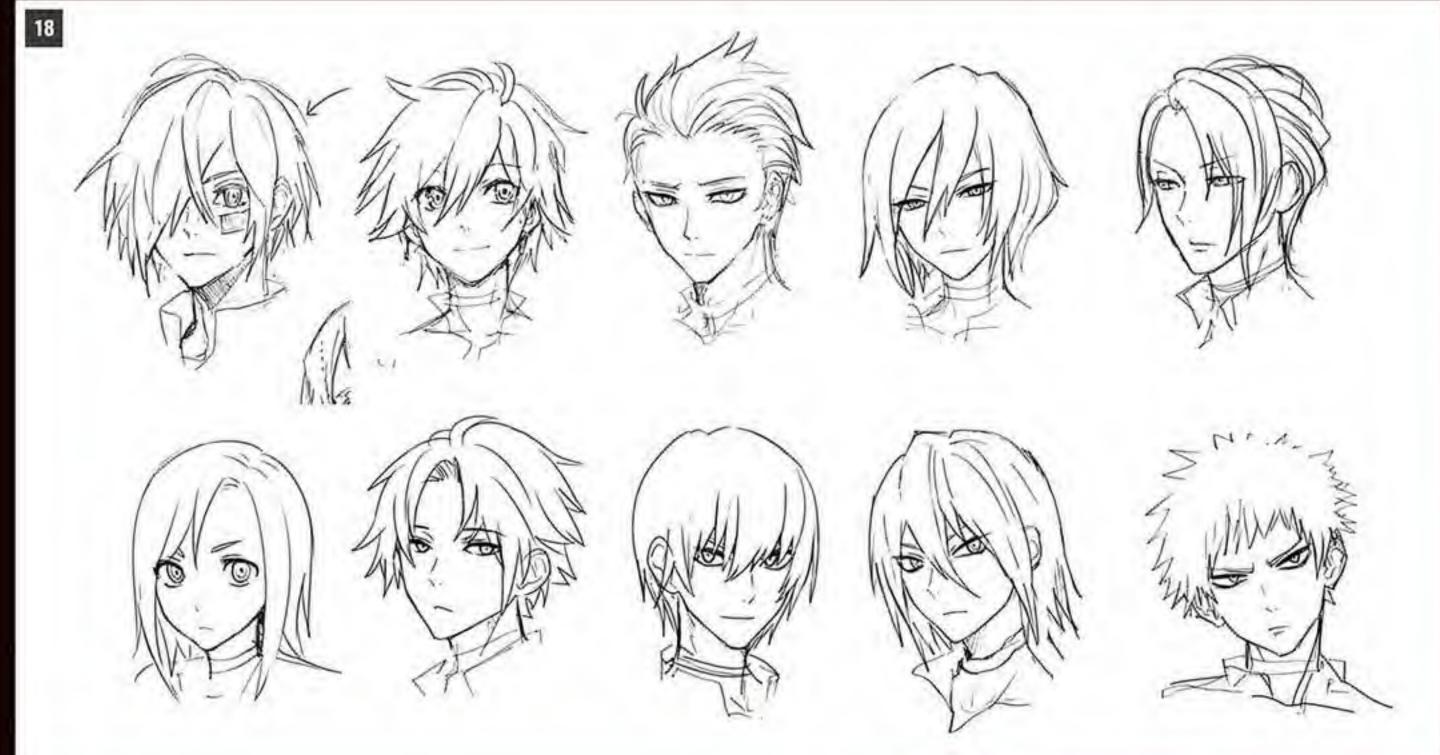












主人公初期ラフスケッチ:小林くるみ(BNSI) 01 ~



#### GE3主人公デザインアイデア

■「強化GE」たちに共通する衣装が必要なのではないか? その衣装が主人公らしさを表すカギになるのではないか? →私服でも奴隷っぽさは出るかもしれないが、「強化GE」が自由な行動を制限されているのであれば、 私服のような自由さを表現できるものではなく、不自由さを表せるほうが良いのではないか。





#### GE3主人公デザインアイデア

■「強化GE」たちに共通する衣装が必要なのではないか? その衣装が主人公らしさを表すカギになるのではないか? →私服でも奴隷っぽさは出るかもしれないが、「強化GE」が自由な行動を制限されているのであれば、 私服のような自由さを表現できるものではなく、不自由さを表せるほうが良いのではないか。

【新品の状態】

【拘束時】

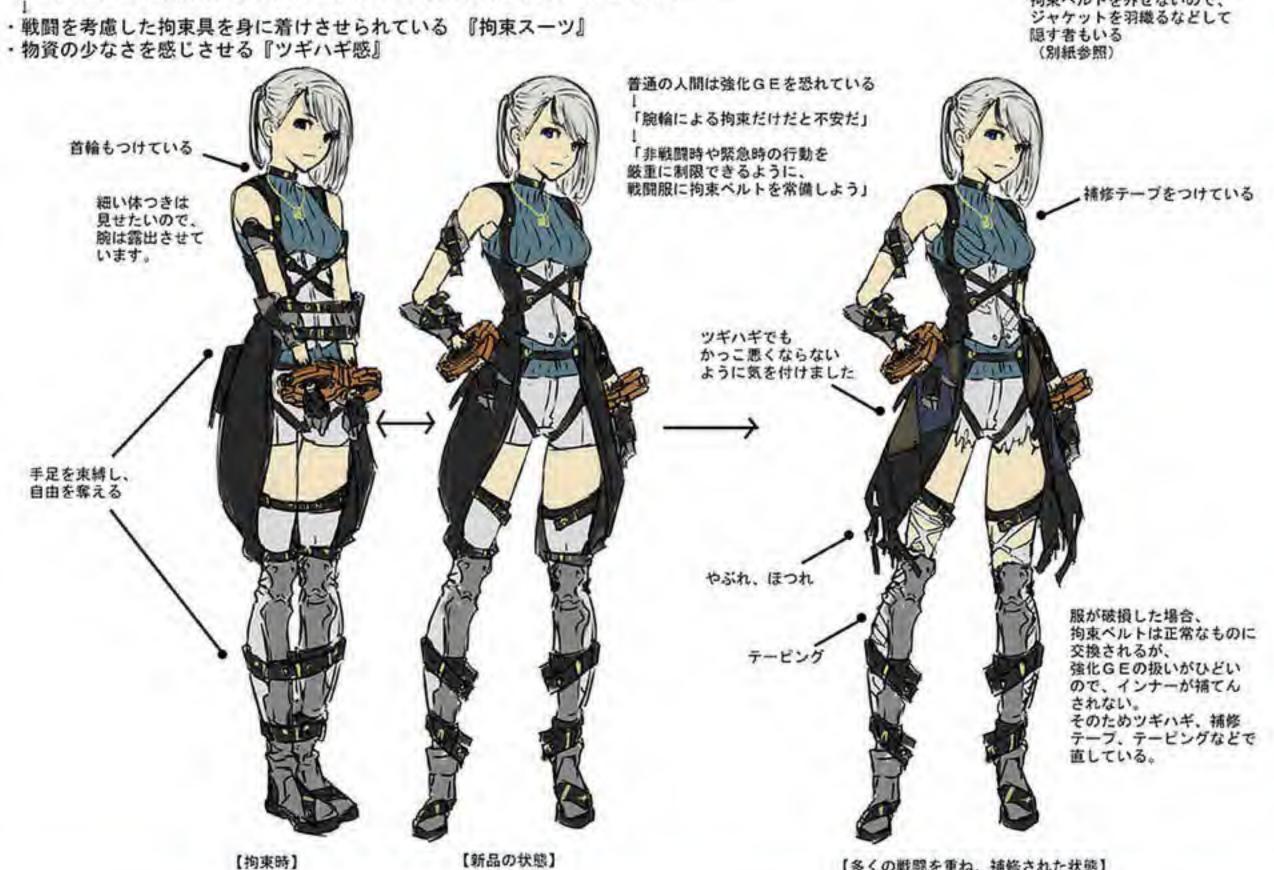
物資の少なさを感じさせる『ツギハギ感』

強化GEにとって この服は忌まわしい束縛の象徴 だが、管理されている状況だと 拘束ベルトを外せないので、 ジャケットを羽織るなどして 隠す者もいる

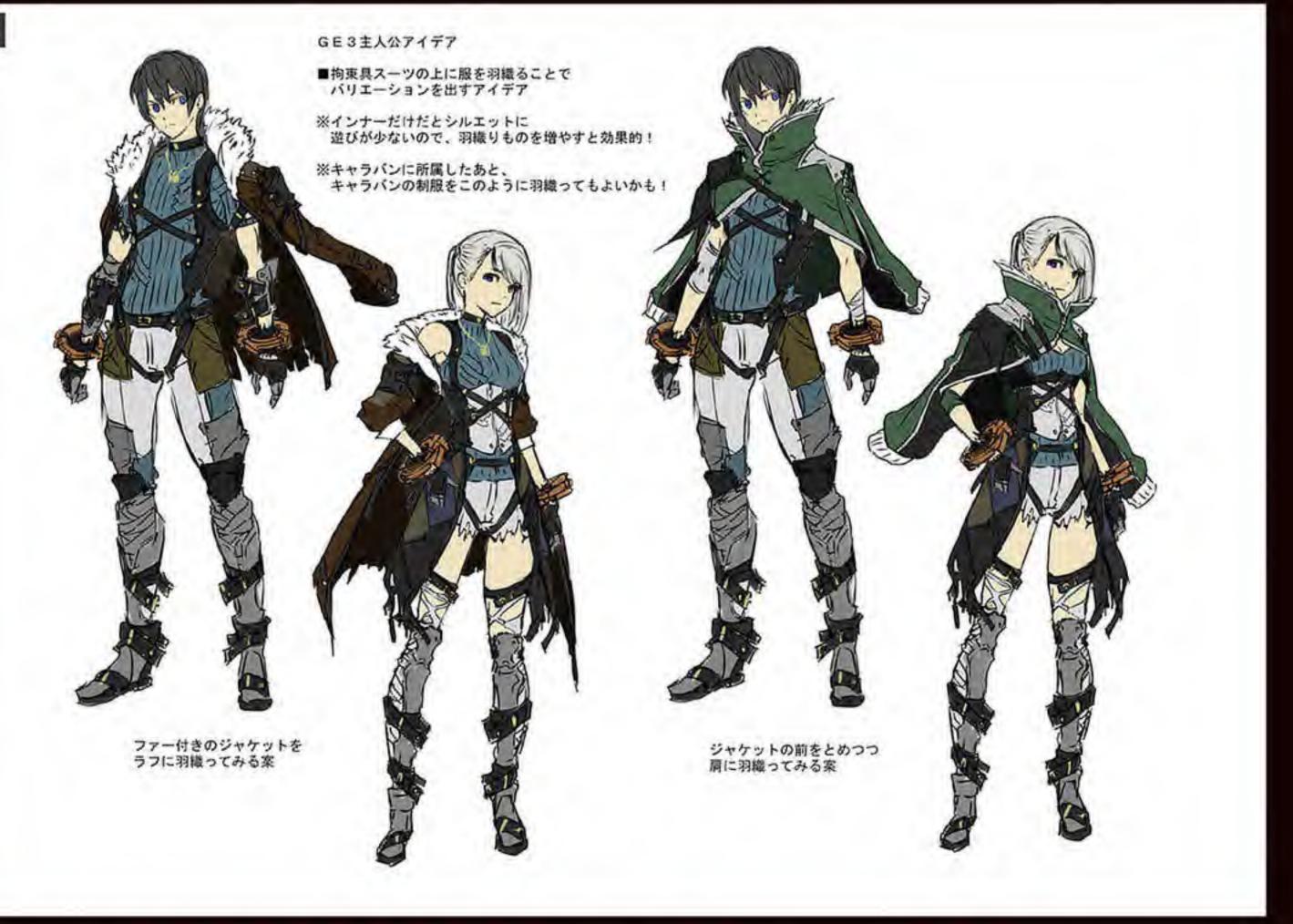
【多くの戦闘を重ね、補修された状態】

[多くの戦闘を重ね、補修された状態]

強化GEにとって

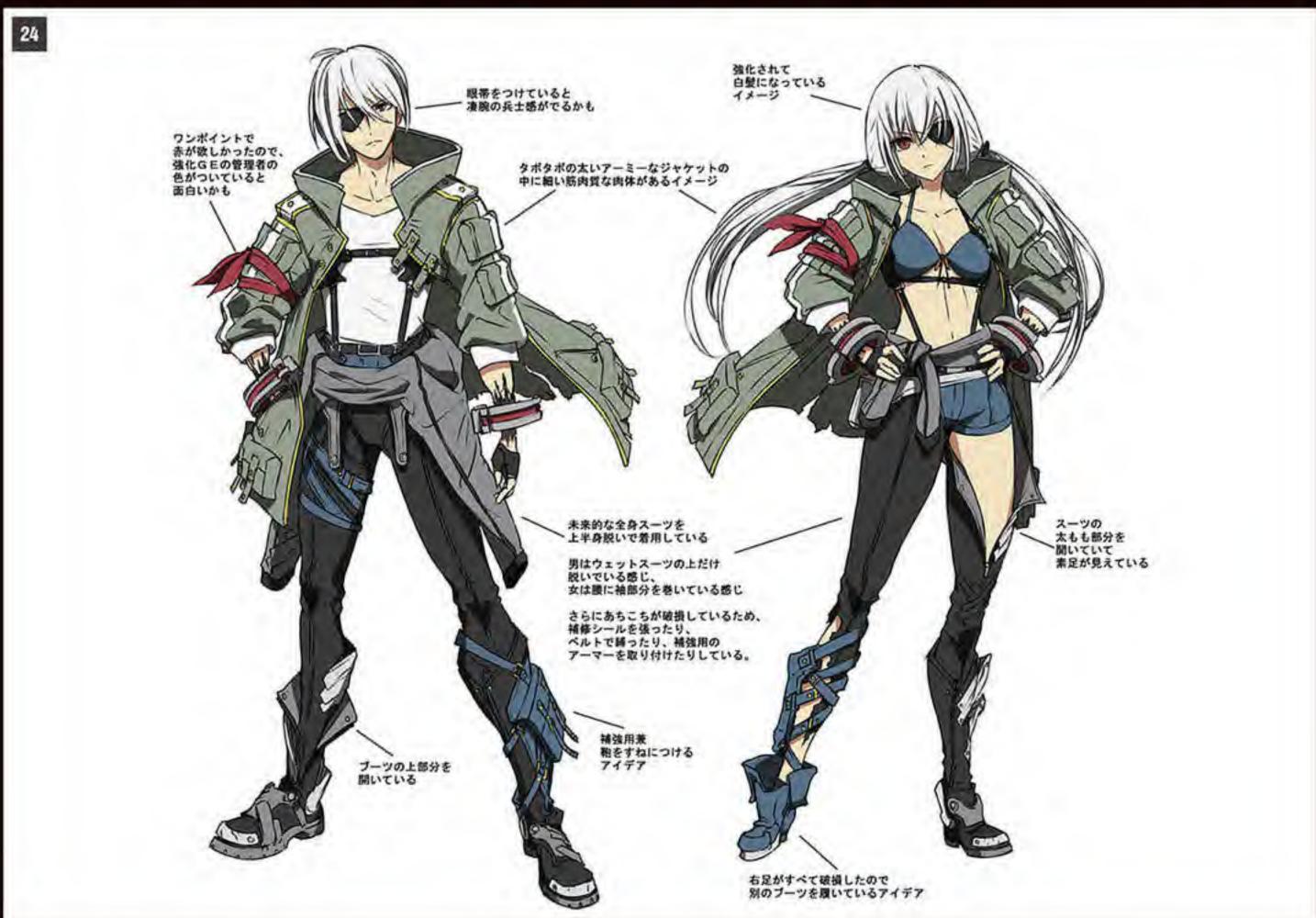




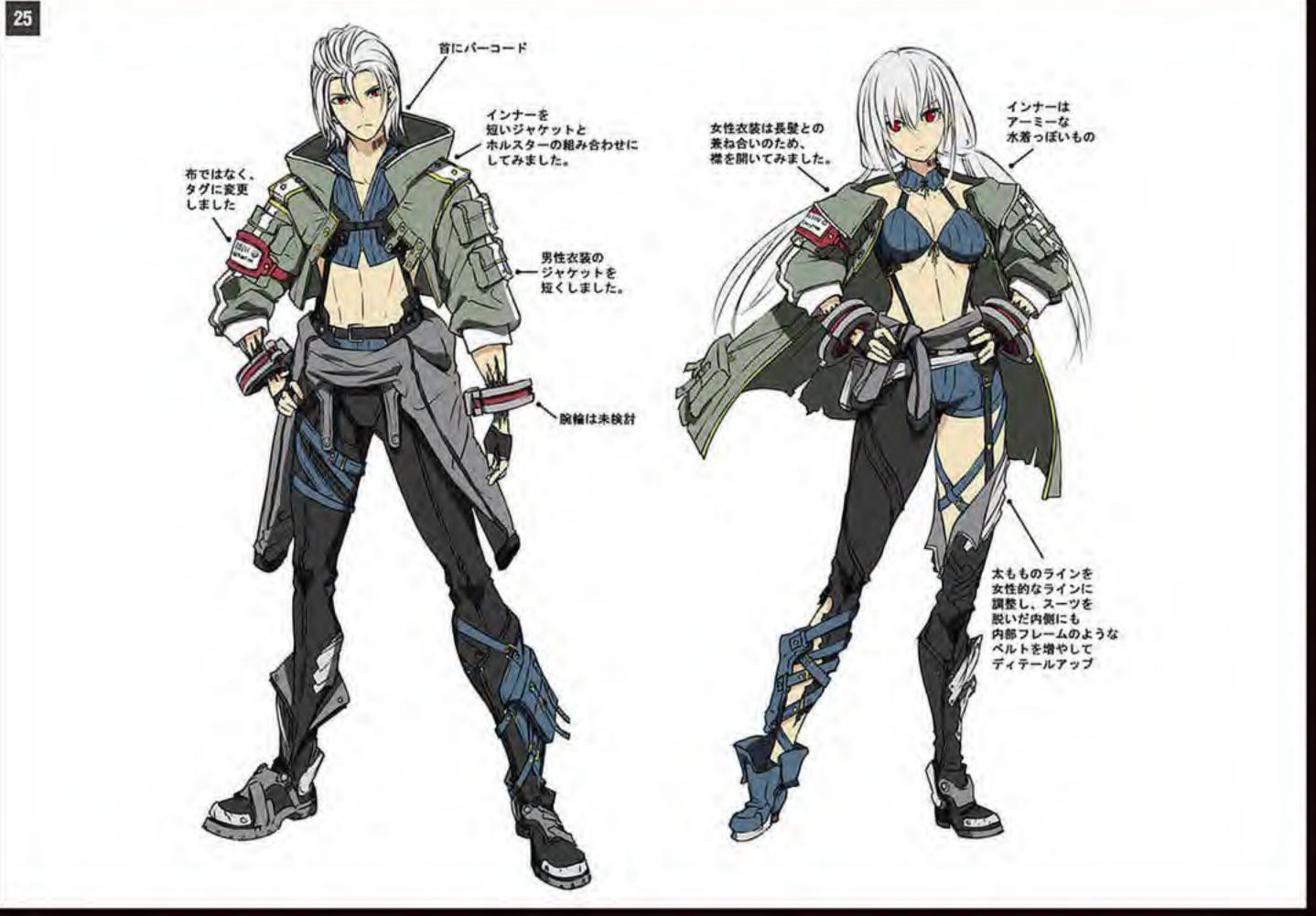


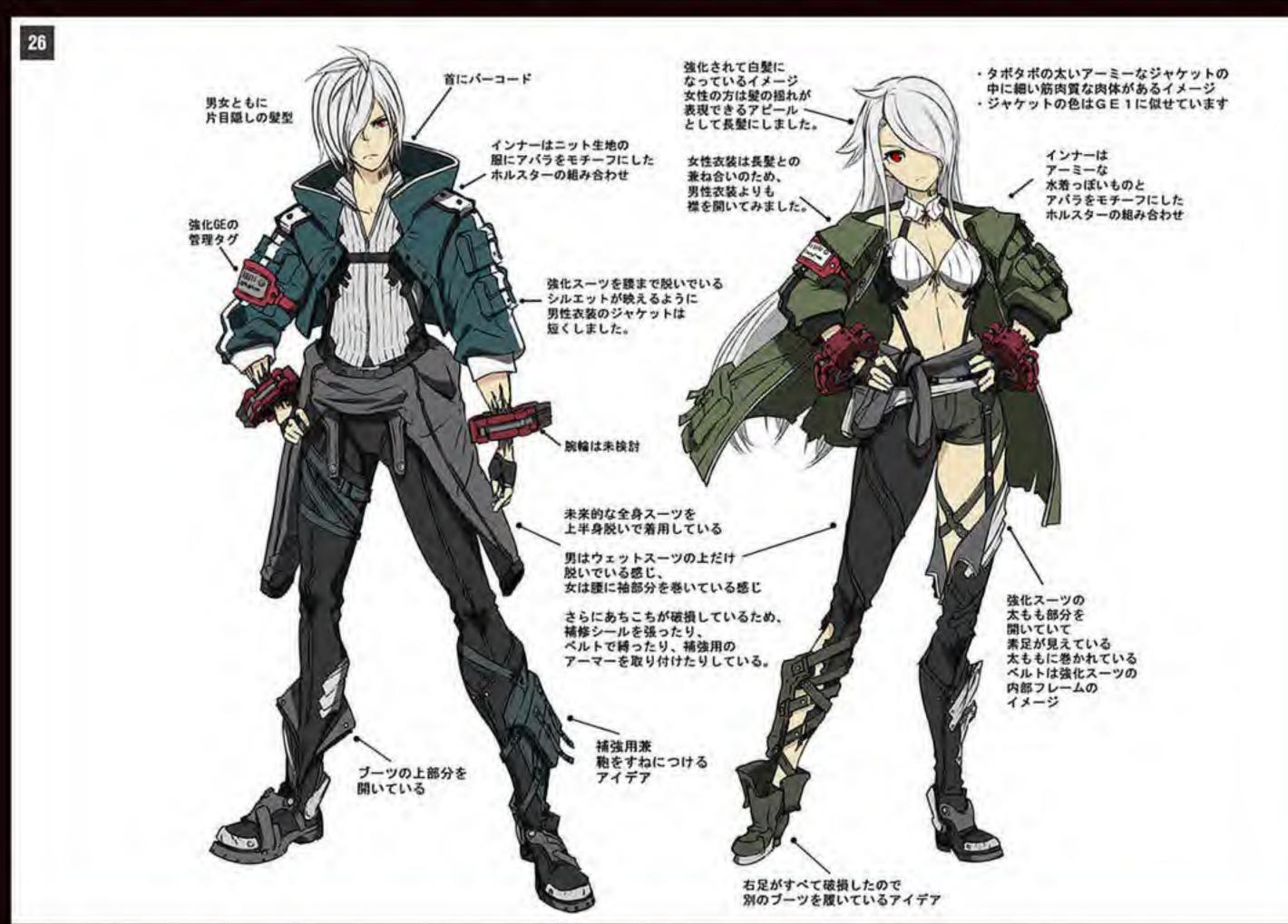




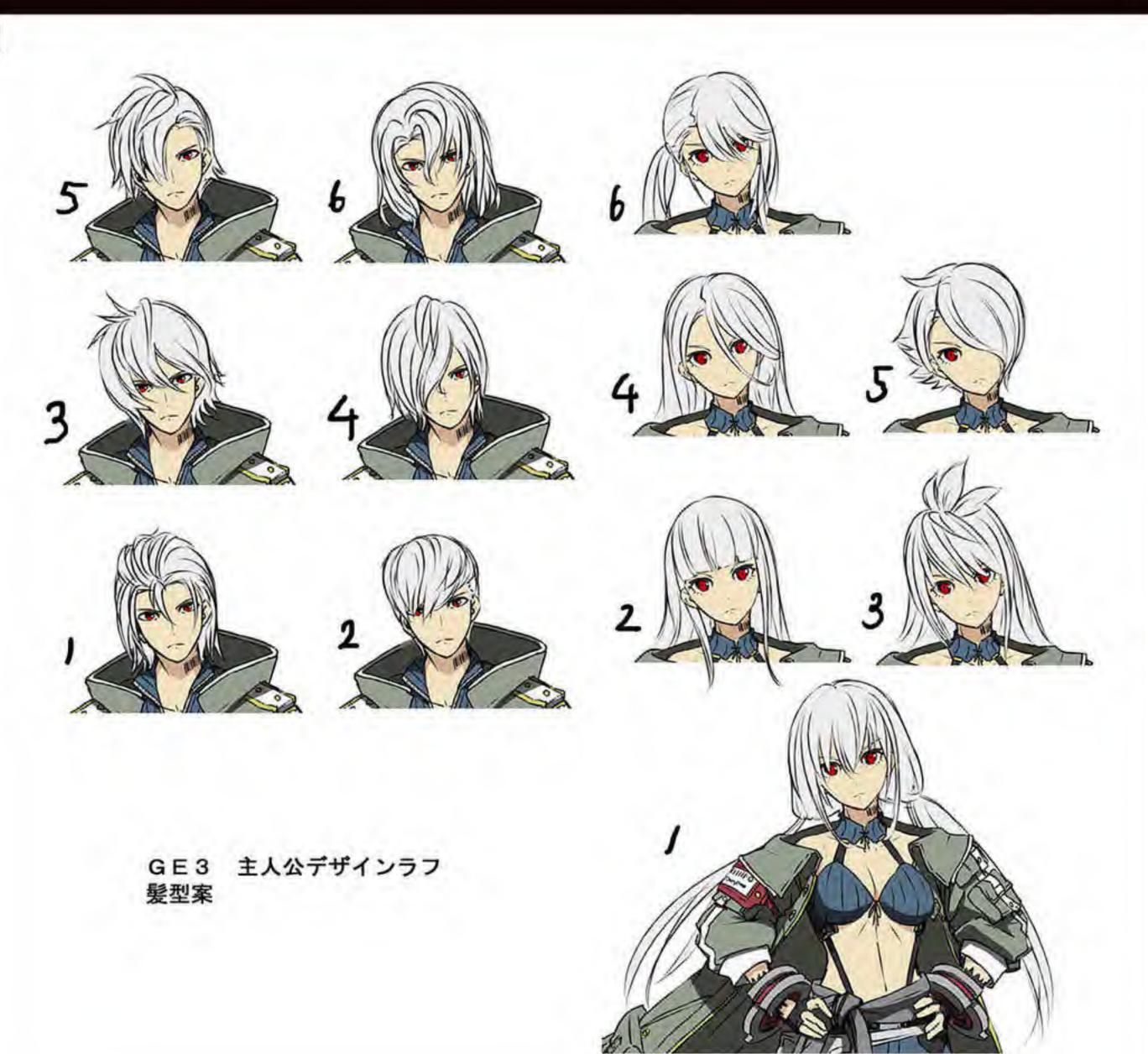




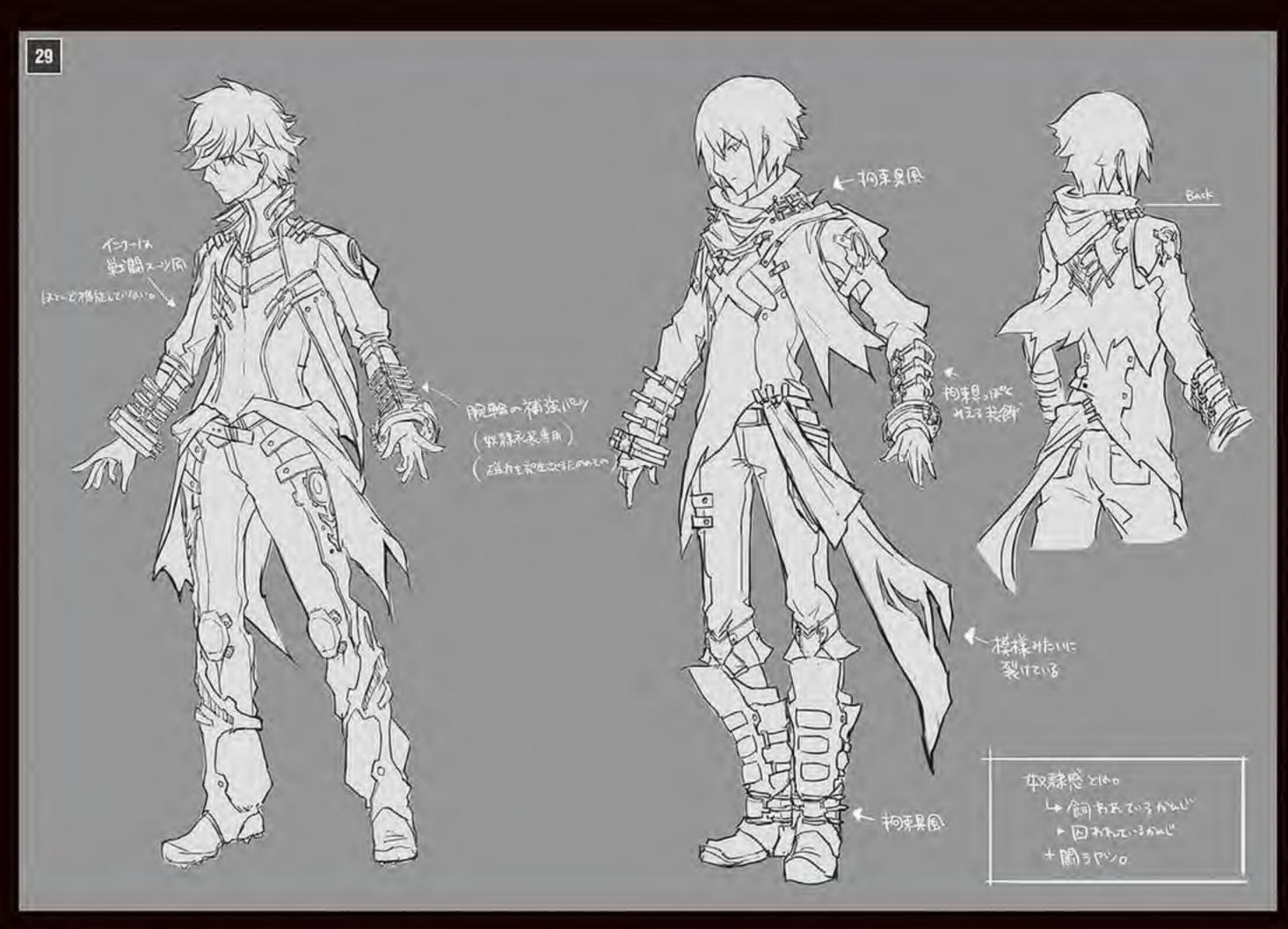








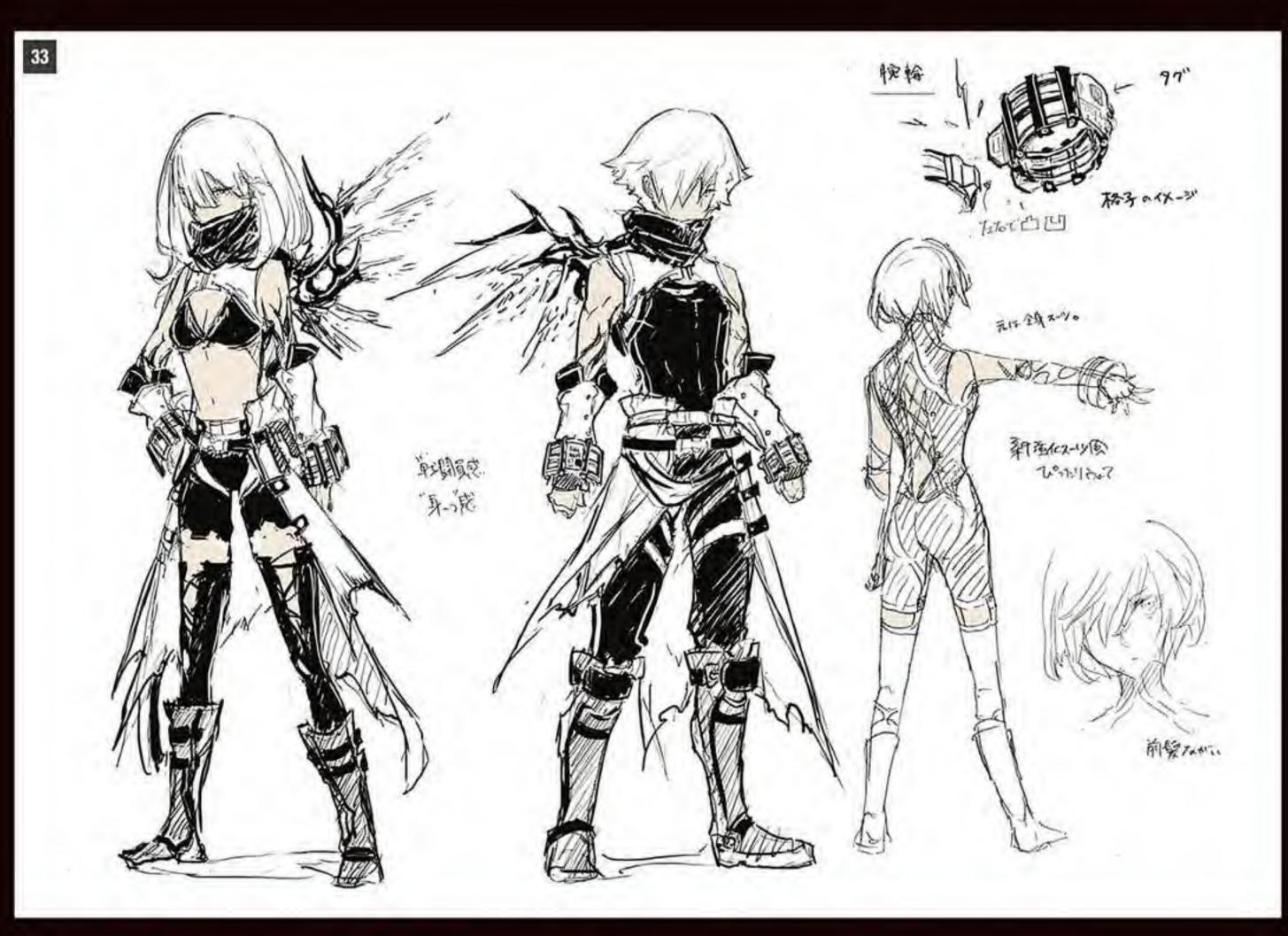






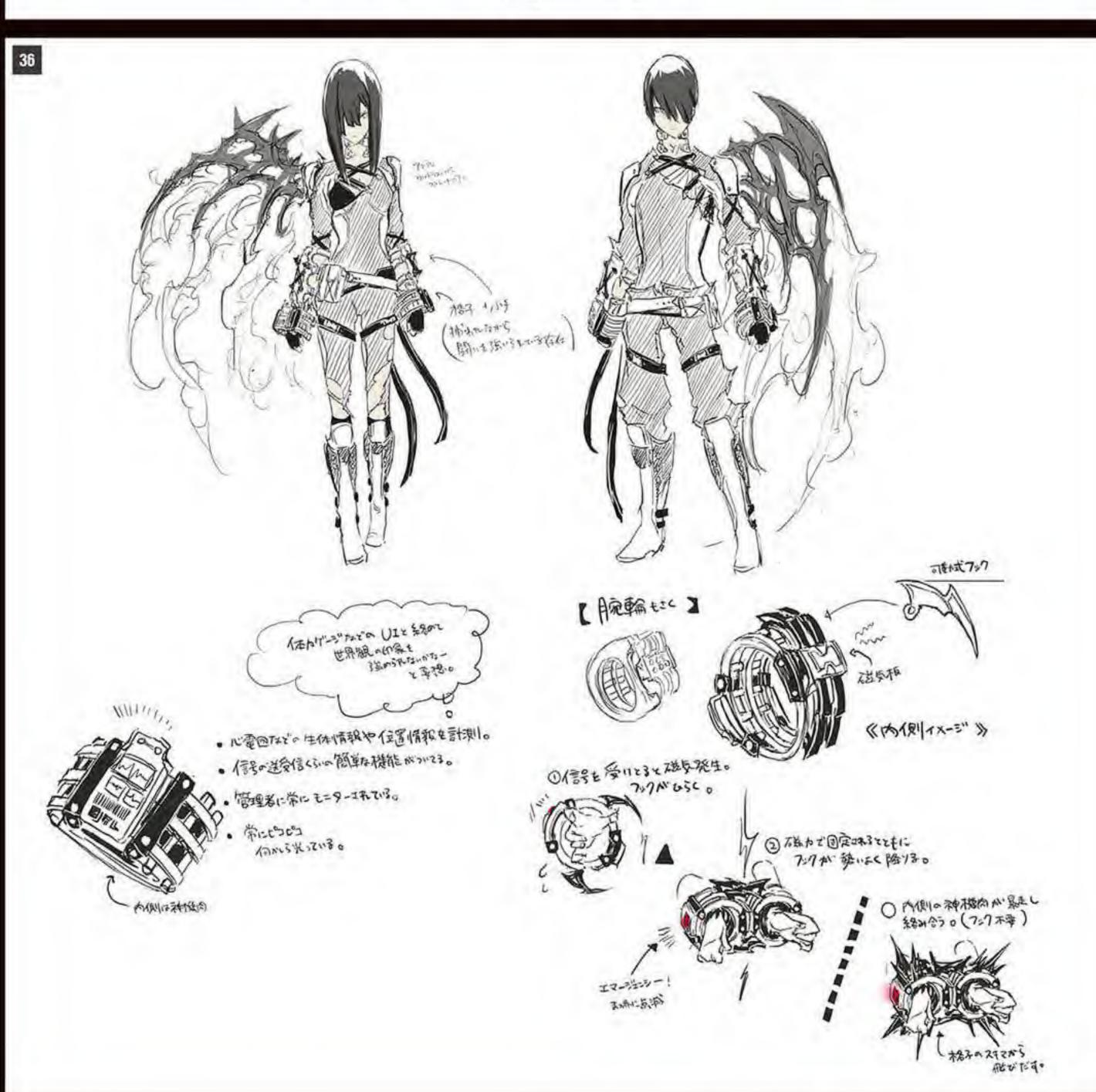


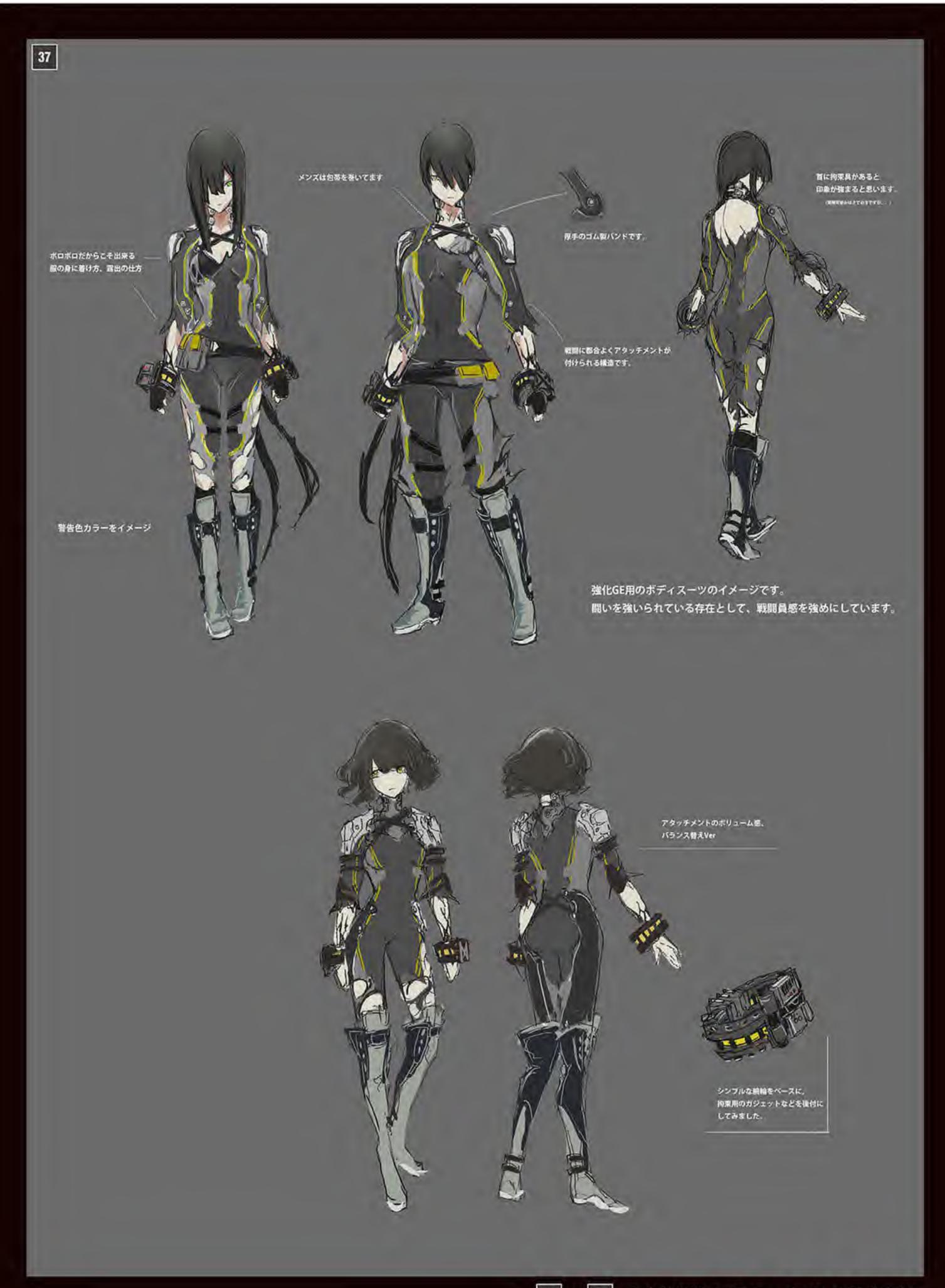




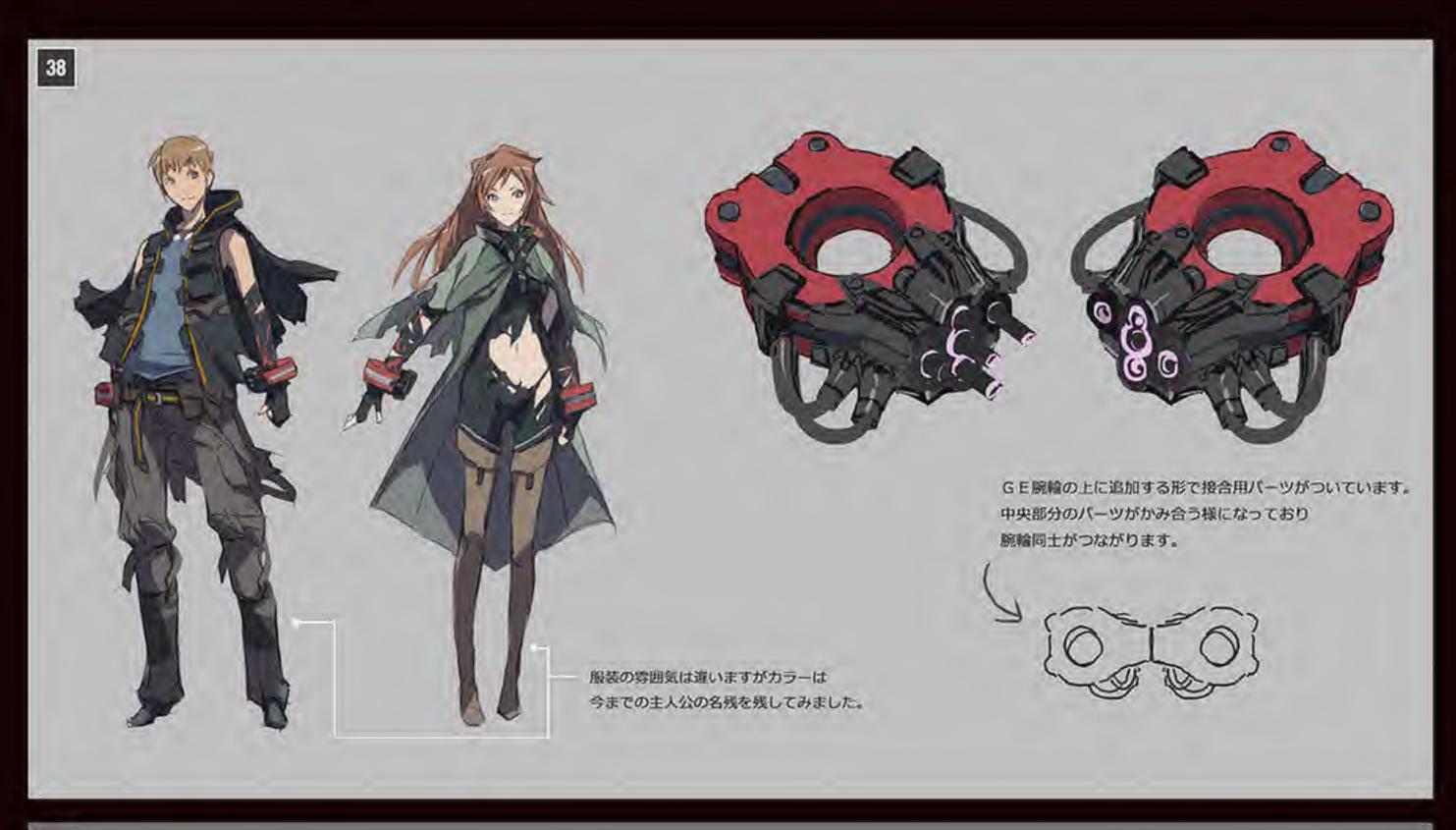




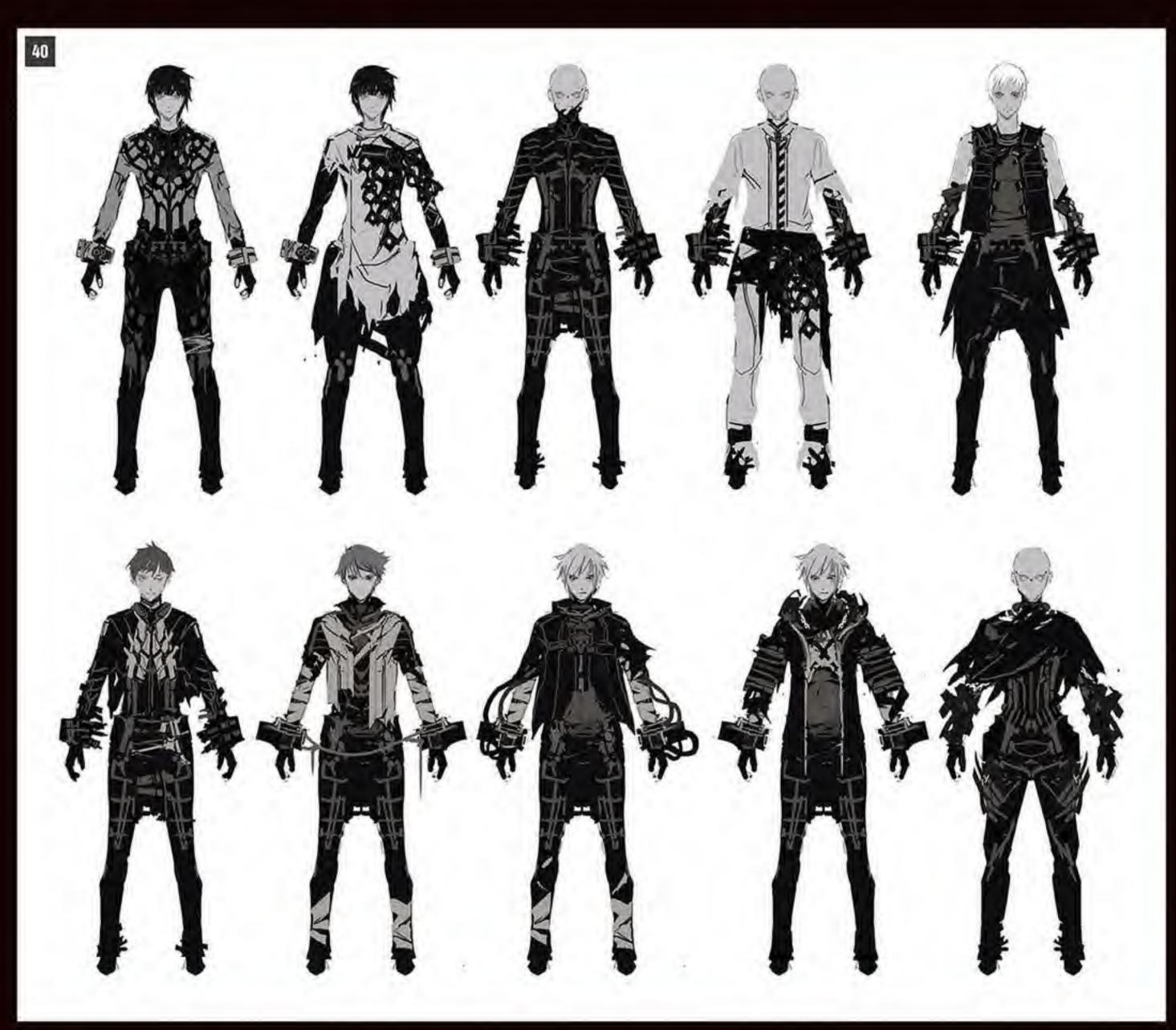




主人公初期ラフスケッチ:林 小春 (BNSI) ~ 37







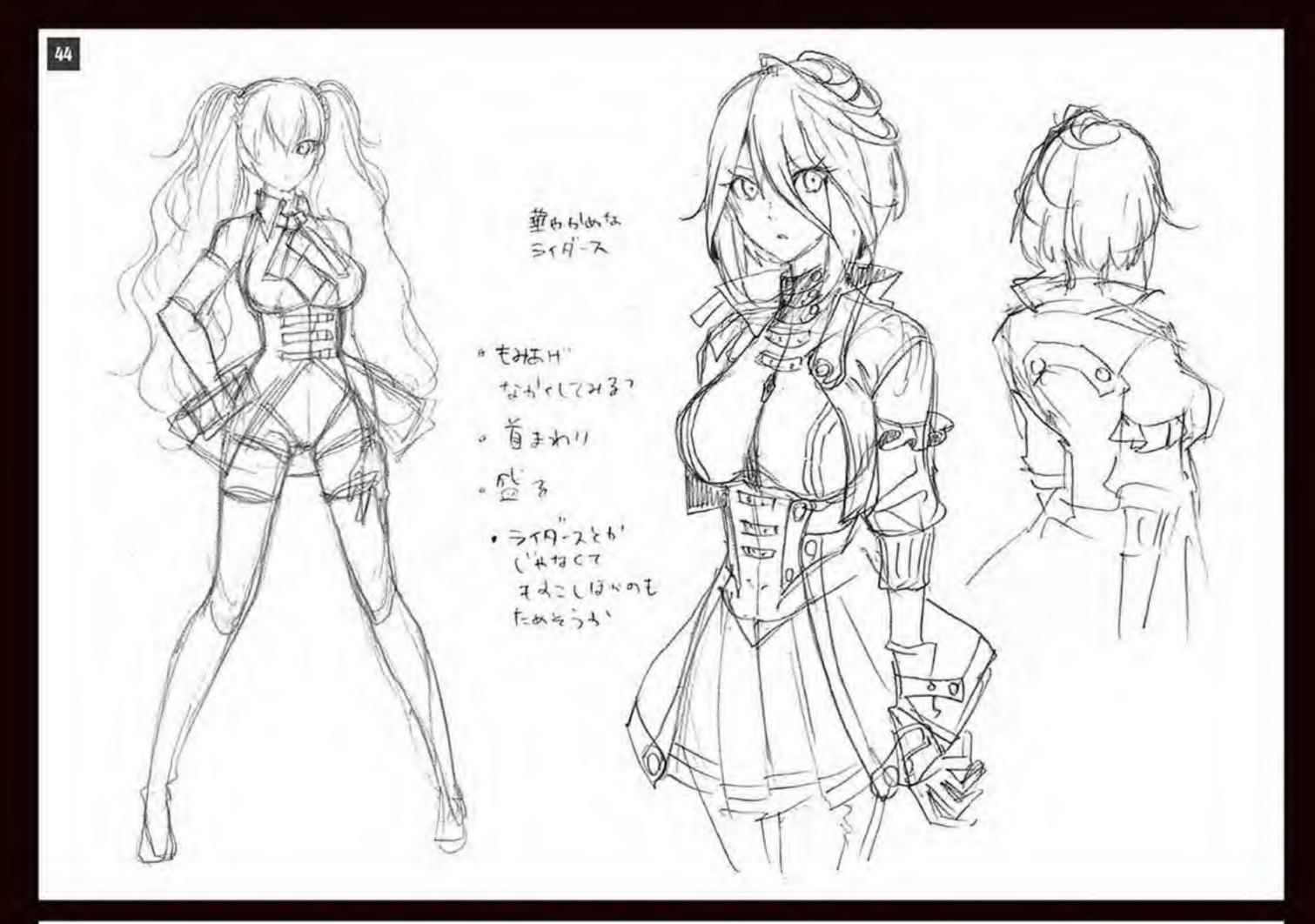


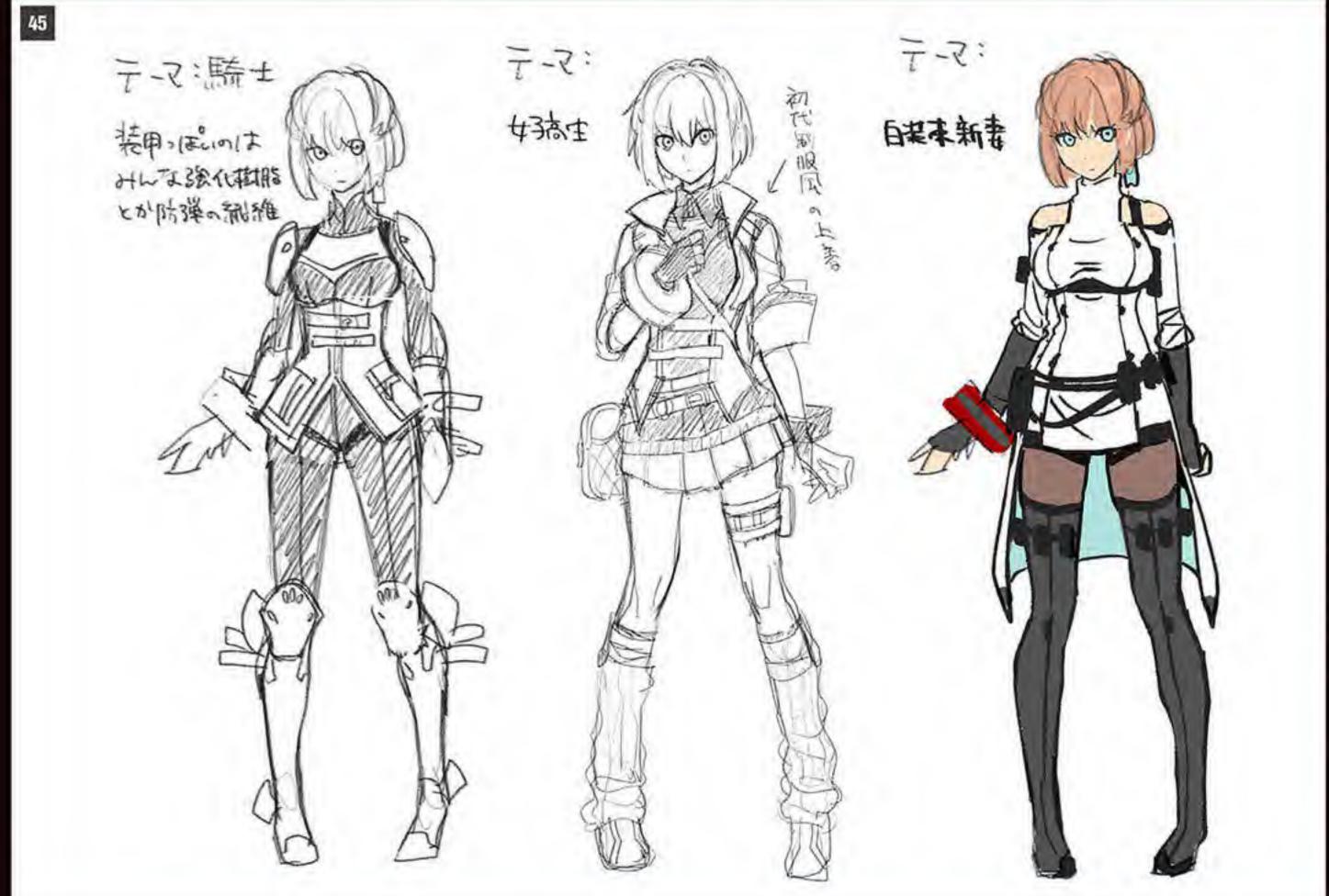
主人公初期ラフスケッチ: 伊藤通章 (BNSI)

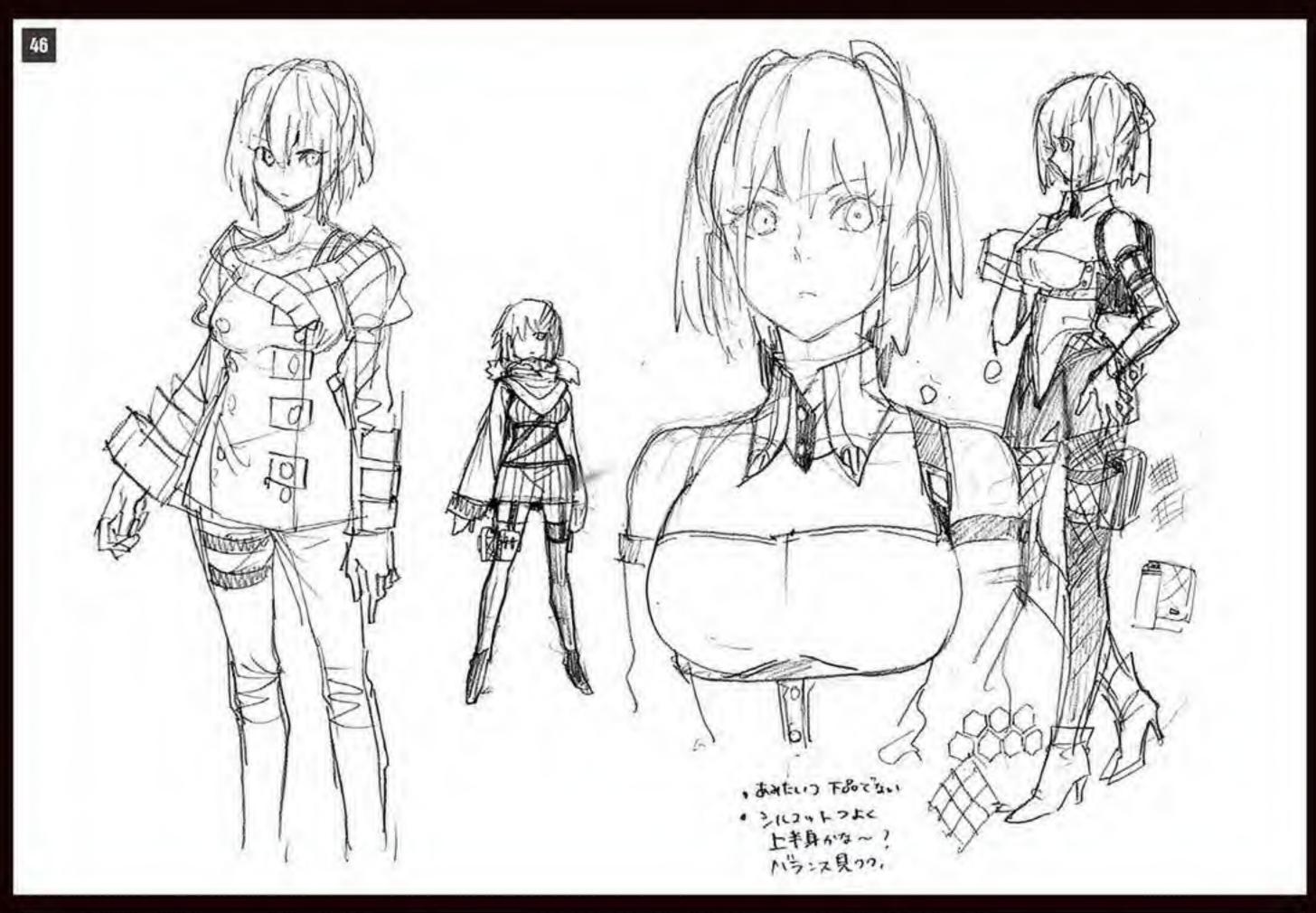


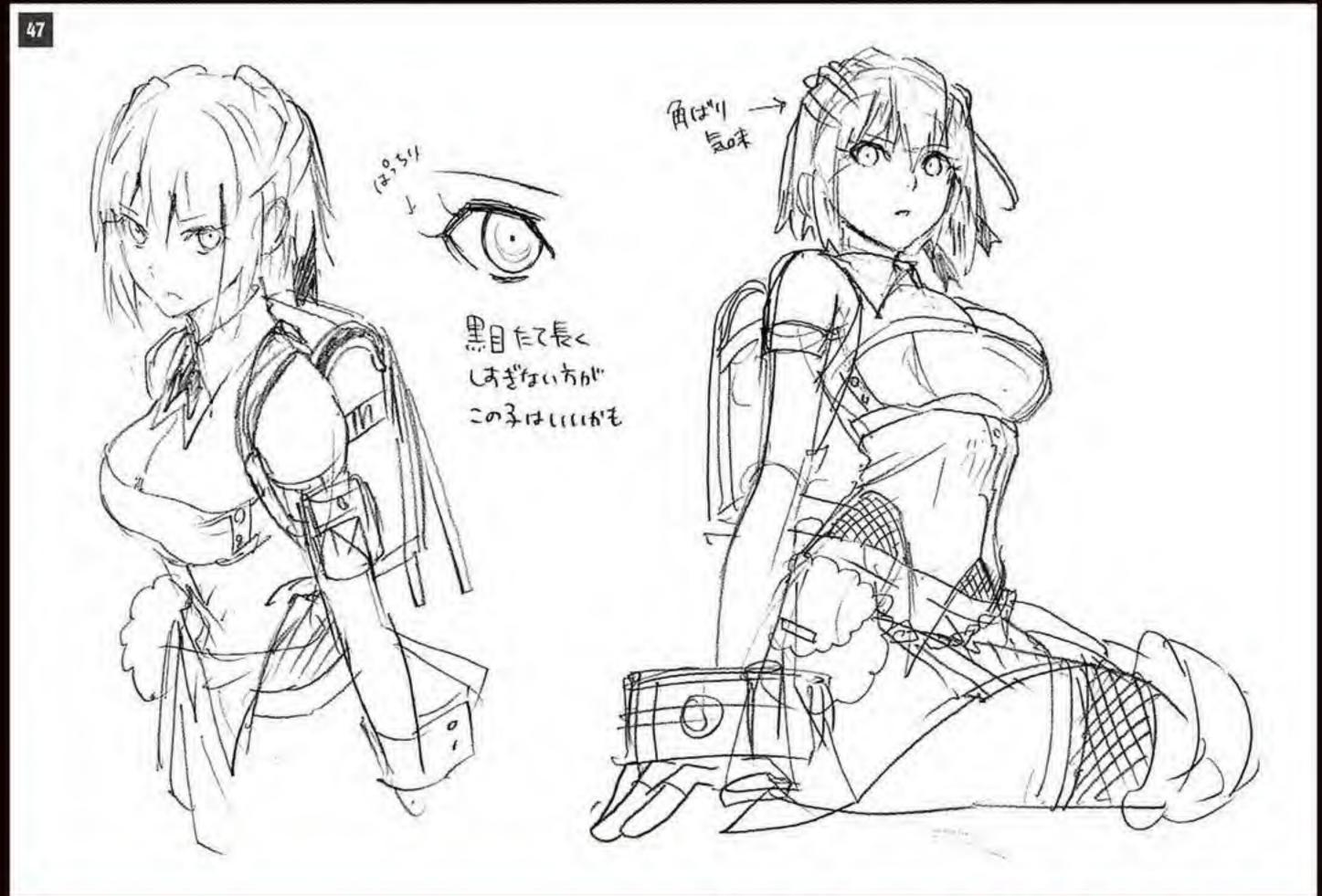


42 ~ ユウゴ初期ラフスケッチ:小林くるみ (BNSI)









クレア初期ラフスケッチ:小林くるみ(BNSI)



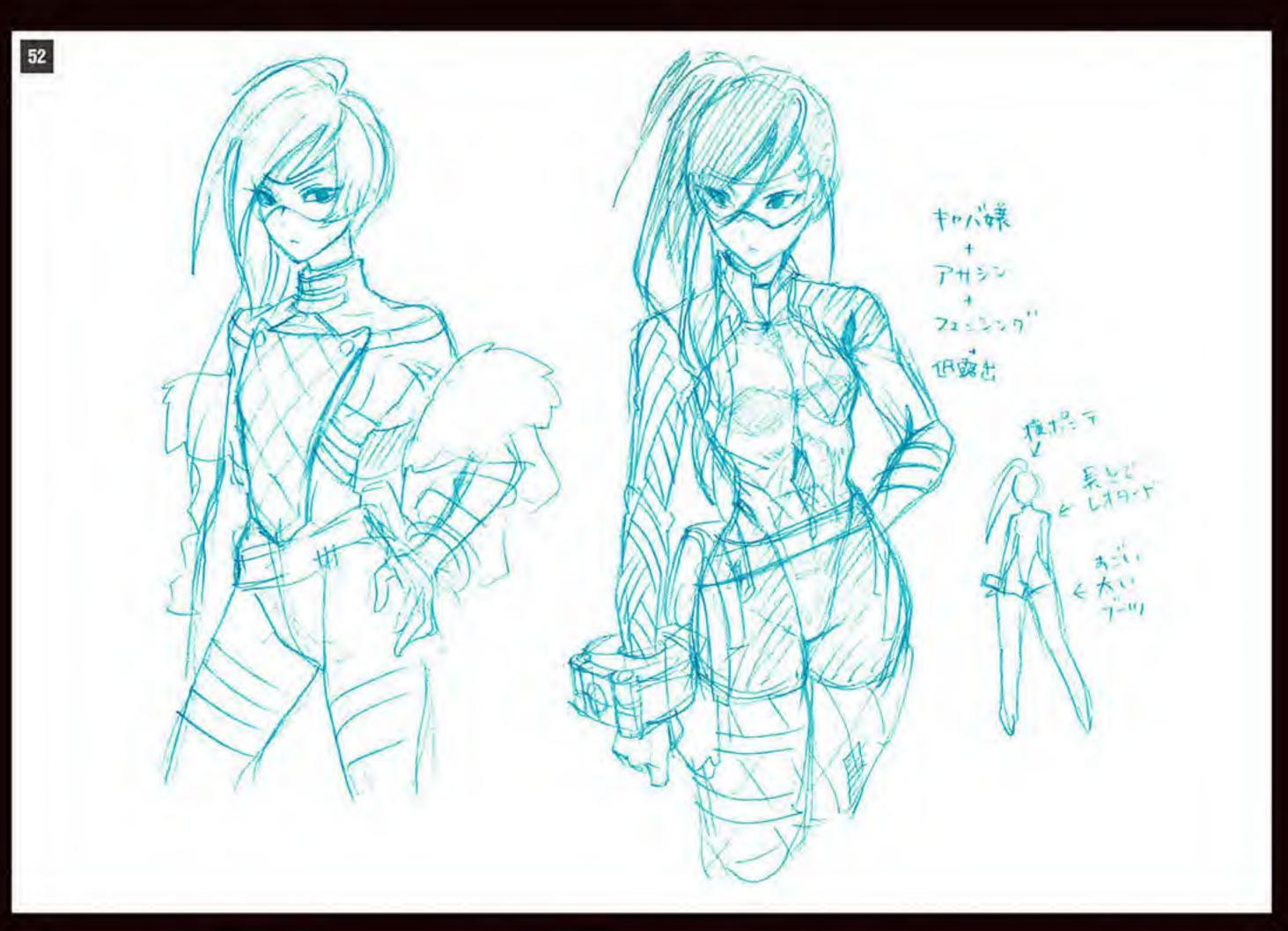


ジーク初期ラフスケッチ:小林くるみ(BNSI)



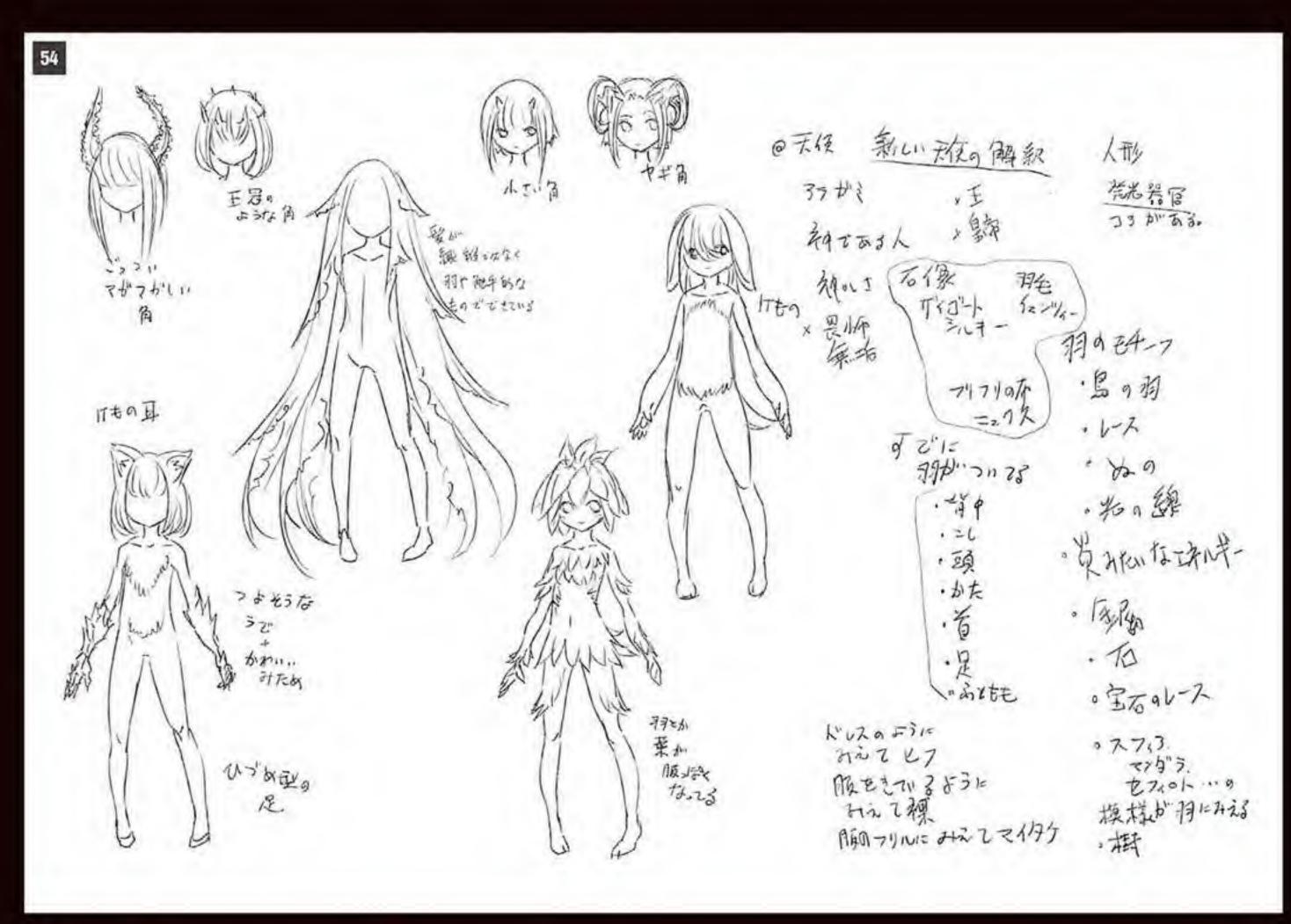




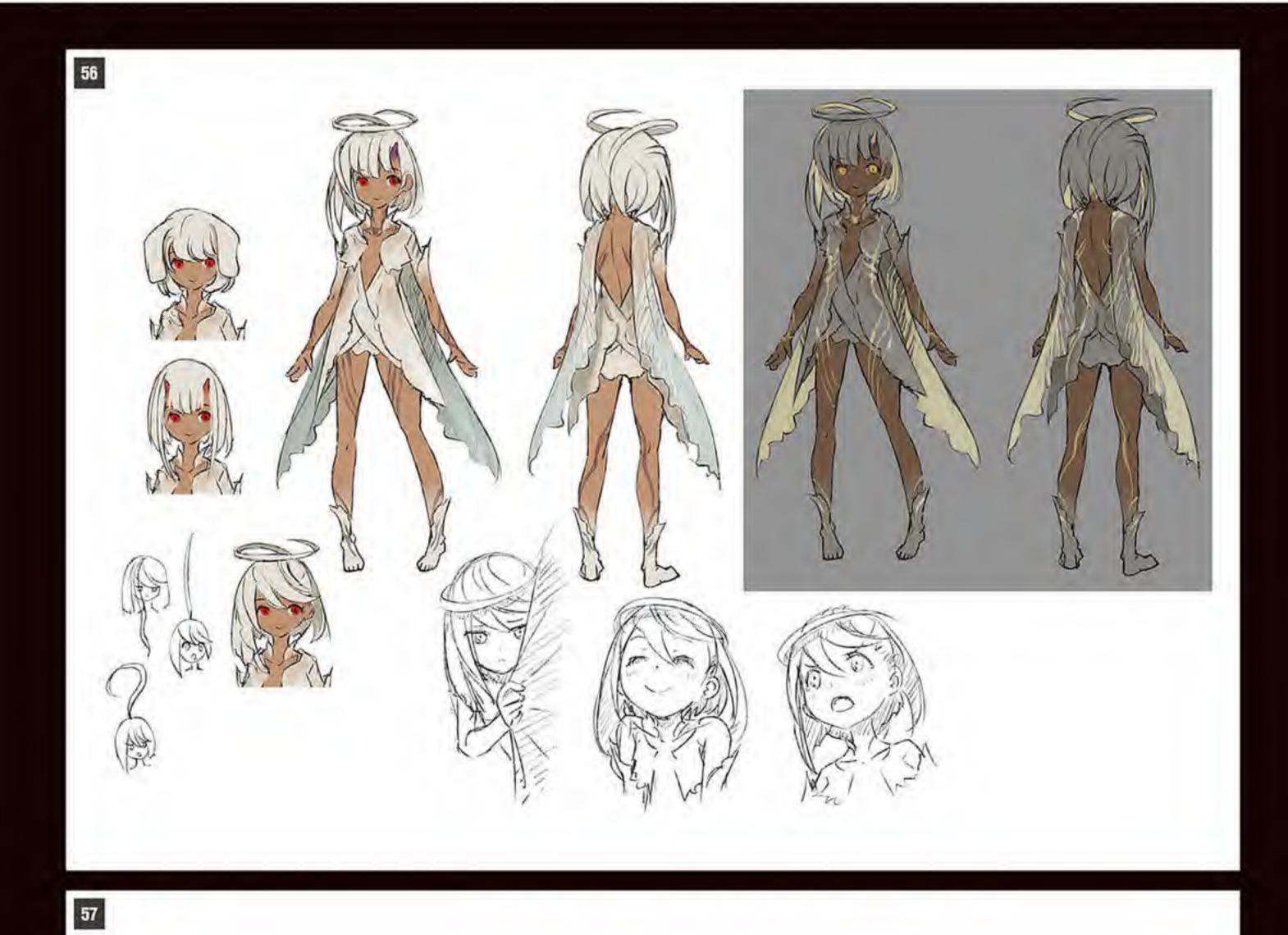




ルル初期ラフスケッチ:小林くるみ(BNSI) 50 ~ 53













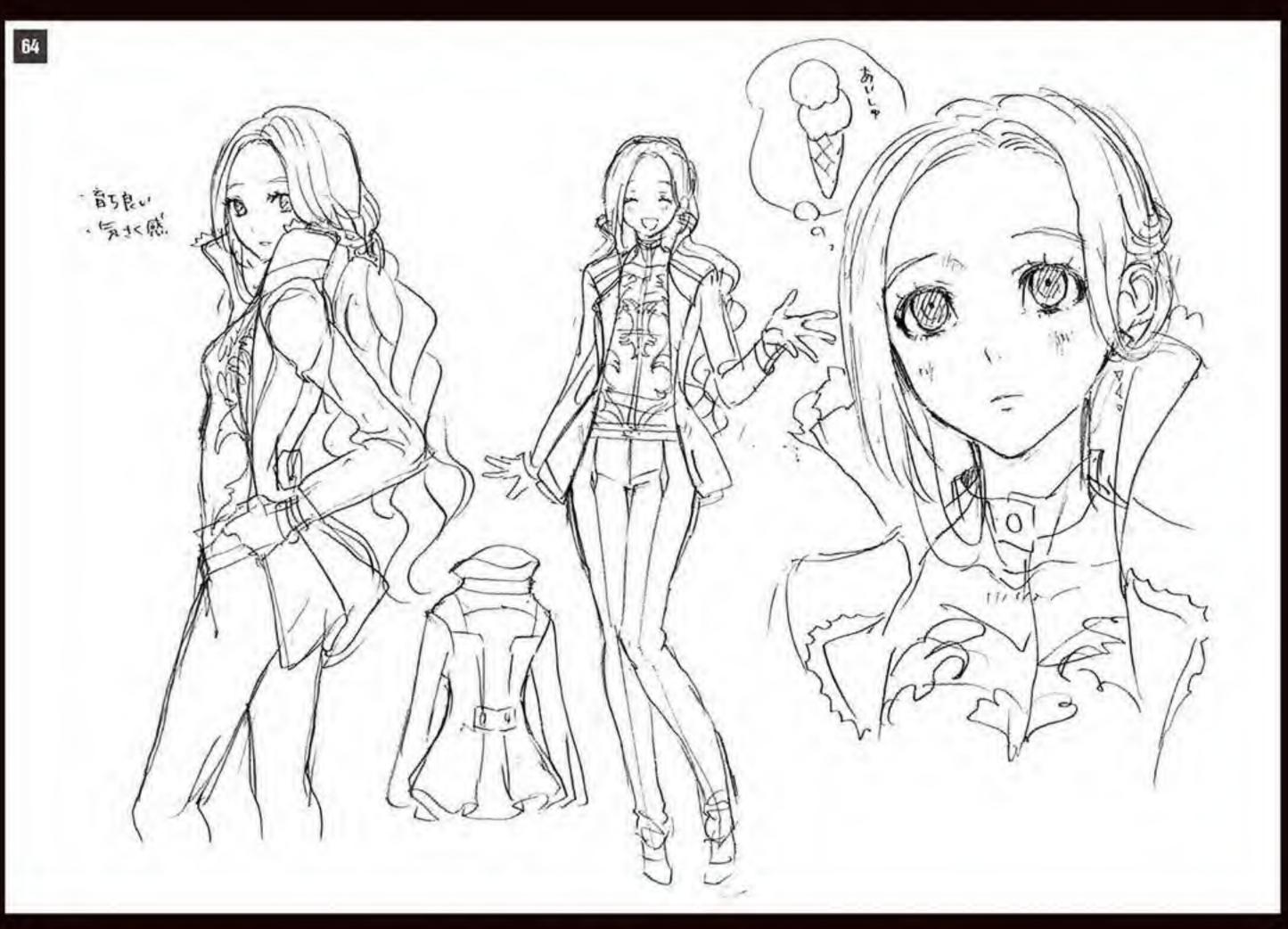


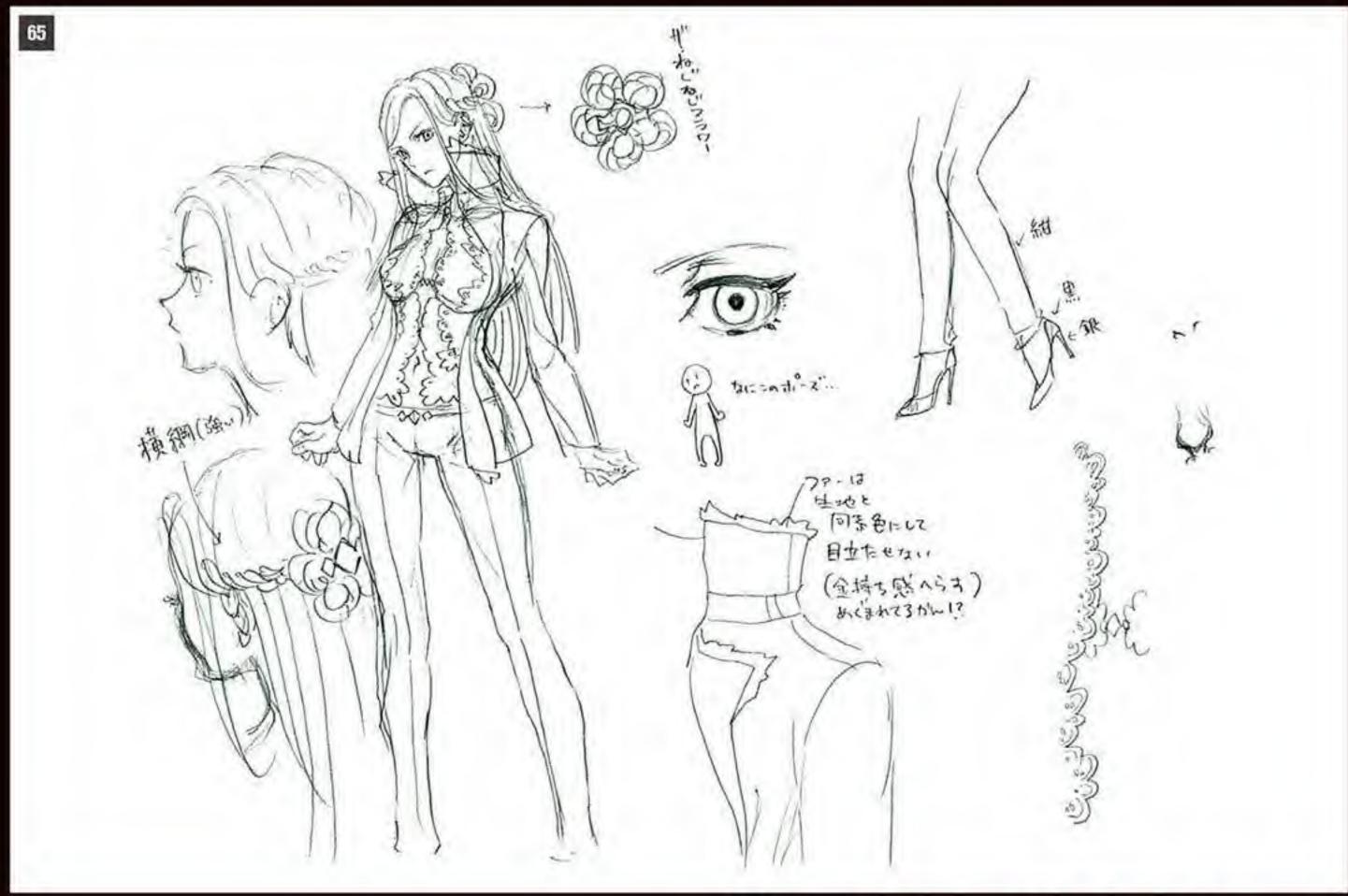
フィム初期ラフスケッチ: 板倉耕一(BNSI)











イルダ初期ラフスケッチ:小林くるみ (BNSI) 61 65

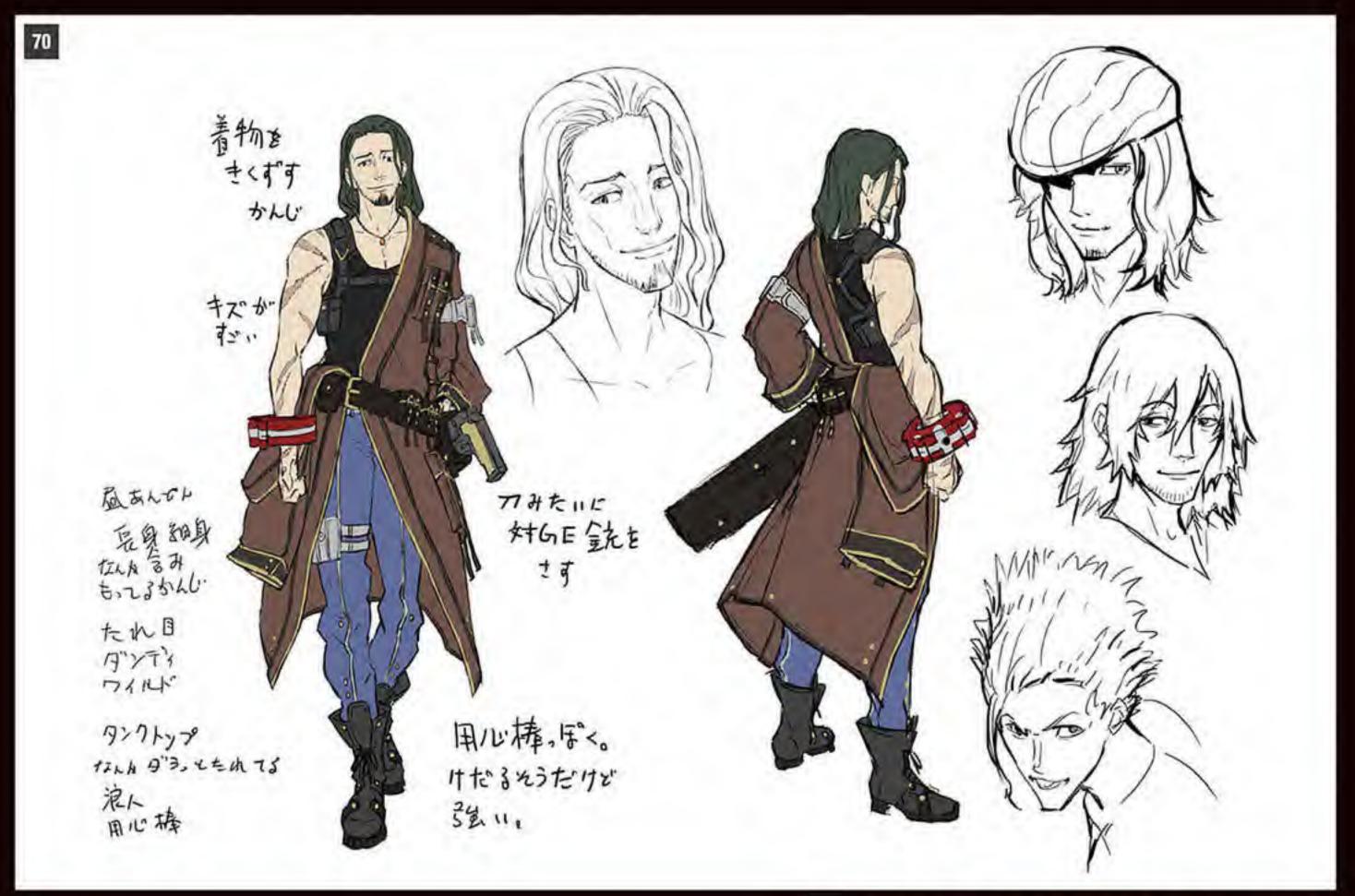








エイミー初期ラフスケッチ:小林くるみ (BNSI) 69



70 リカルド初期ラフスケッチ: 板倉耕一 (BNSI)





71 ~ 72 キース初期ラフスケッチ:小林くるみ (BNSI)















75 ~ 78 ヴェルナー初期ラフスケッチ: 板倉耕一 (BNSI





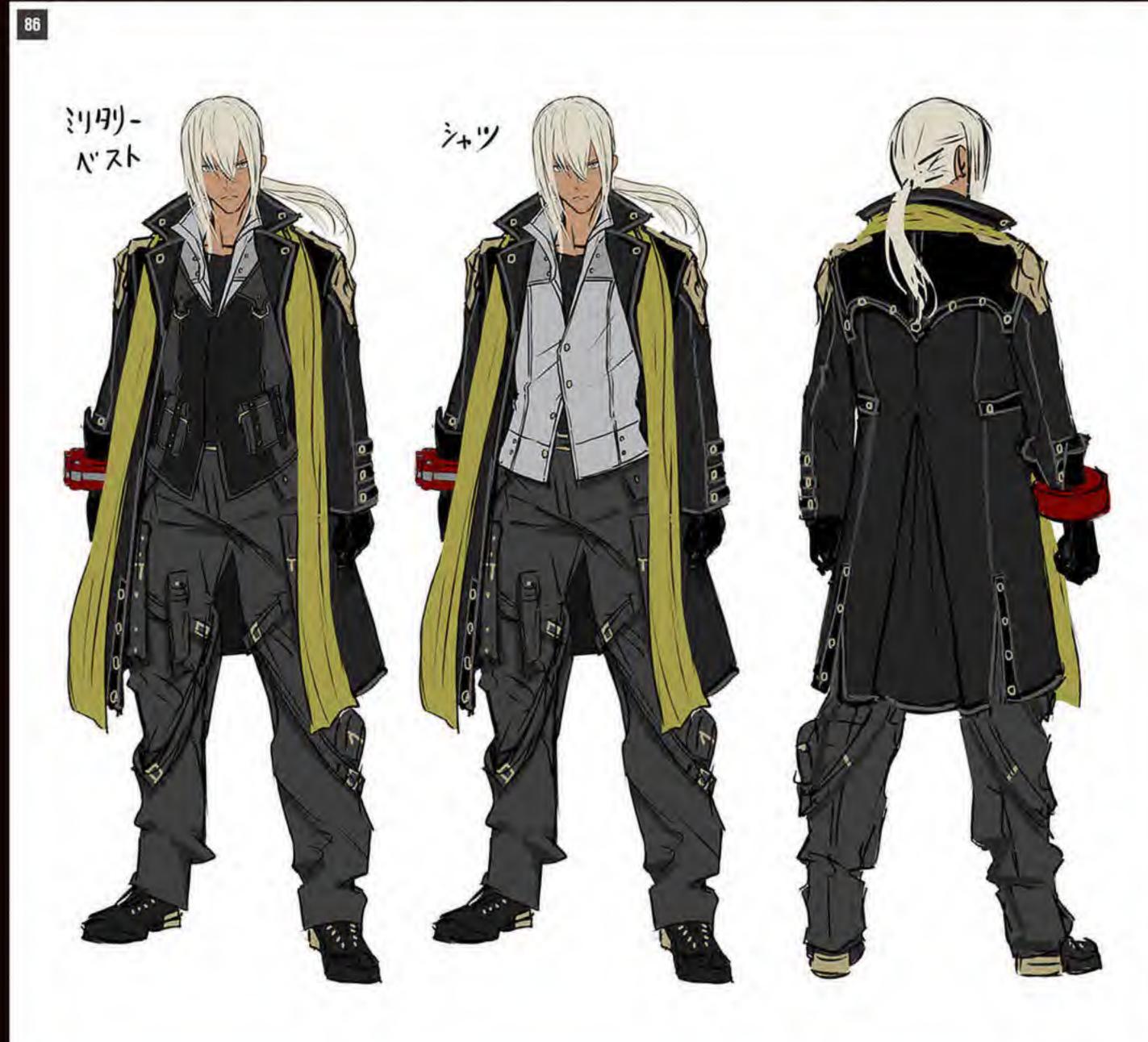


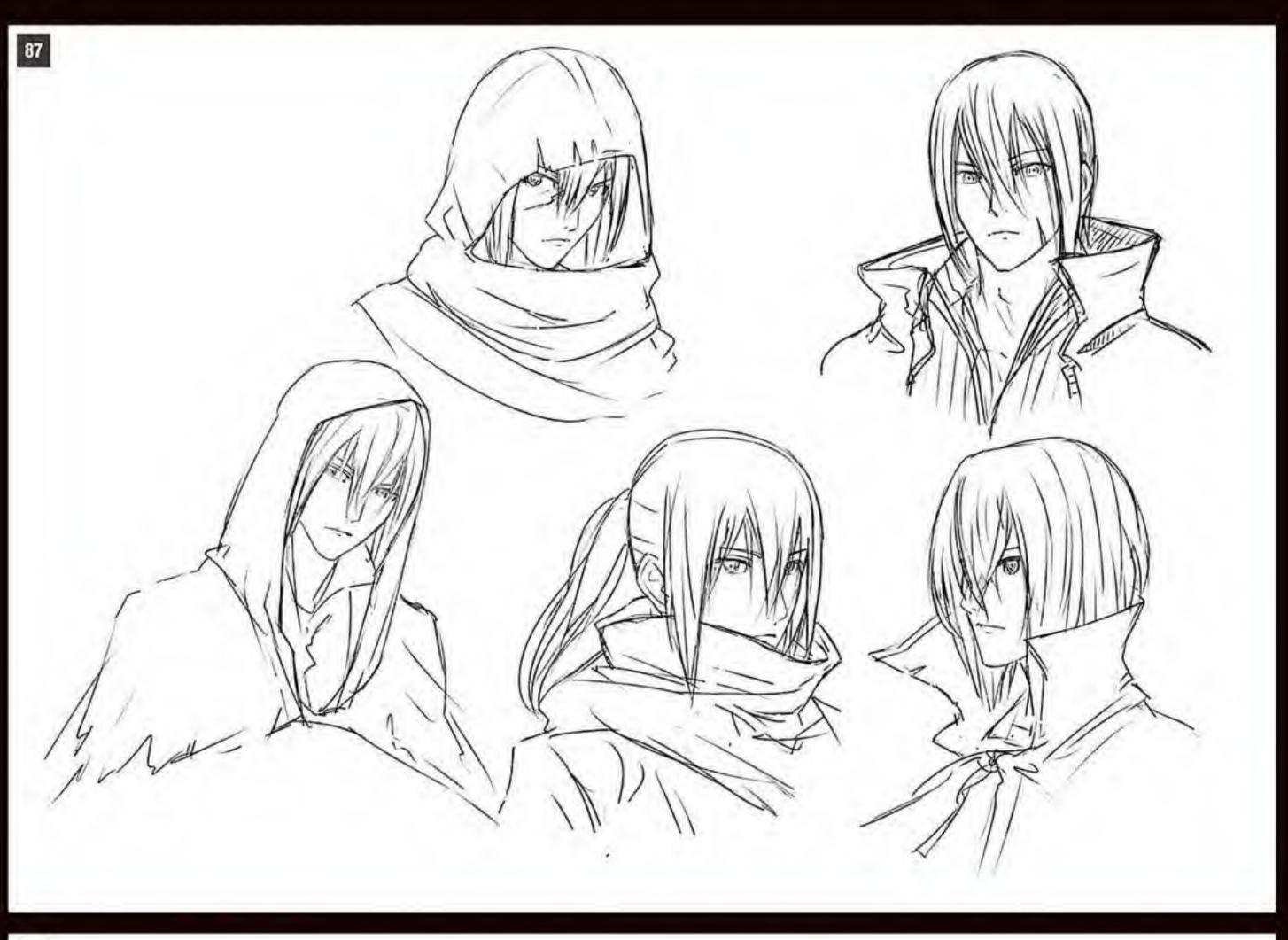










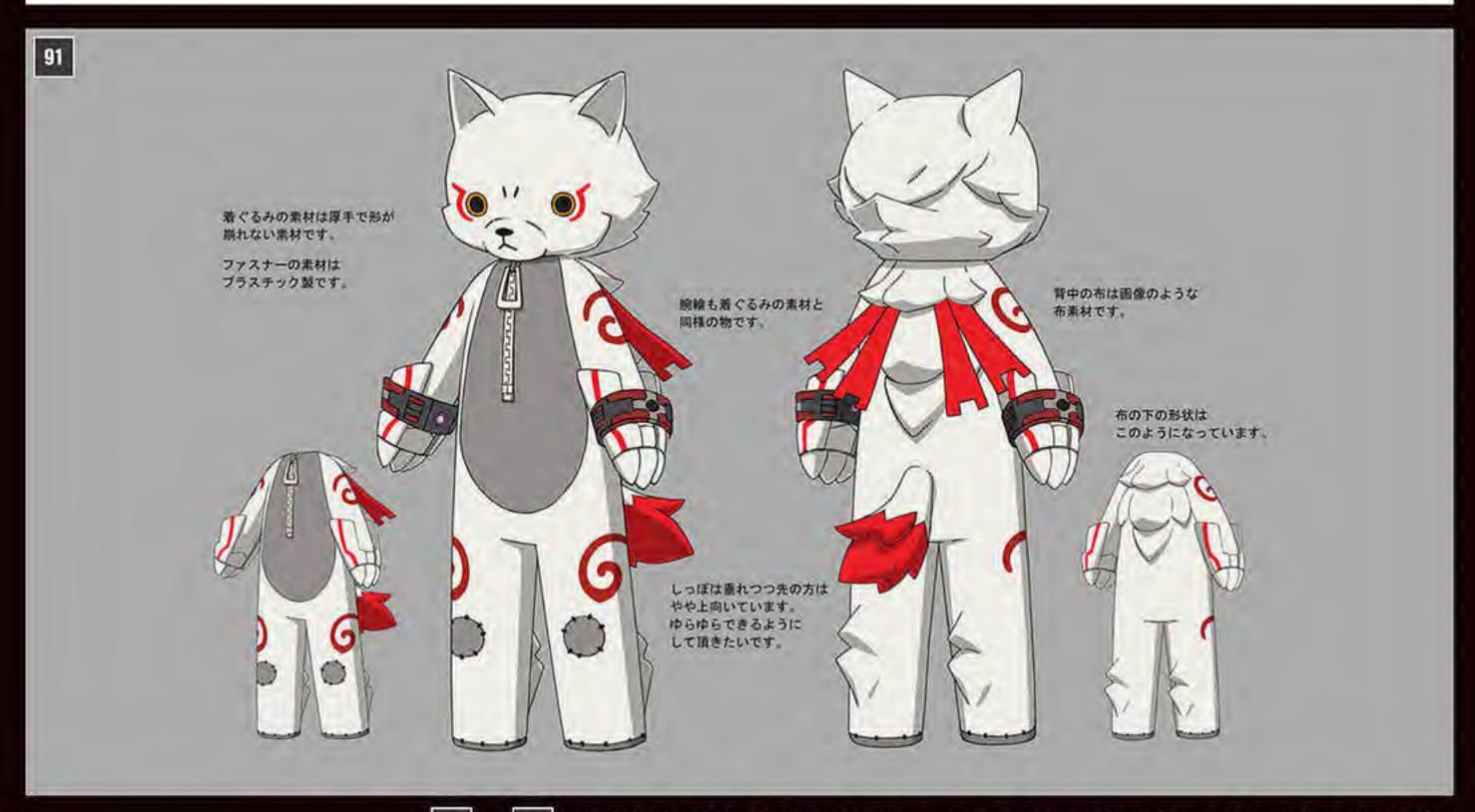




79 ~ 88 アイン初期ラフスケッチ: 板倉耕一 (BNSI)







89 ~ 91 主人公着せ替え衣装 (ヴァジュラ/マルドゥーク) 設定画:木村まゆみ (BNSI)

## ARAGAMI ILLUSTRATIONS GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS





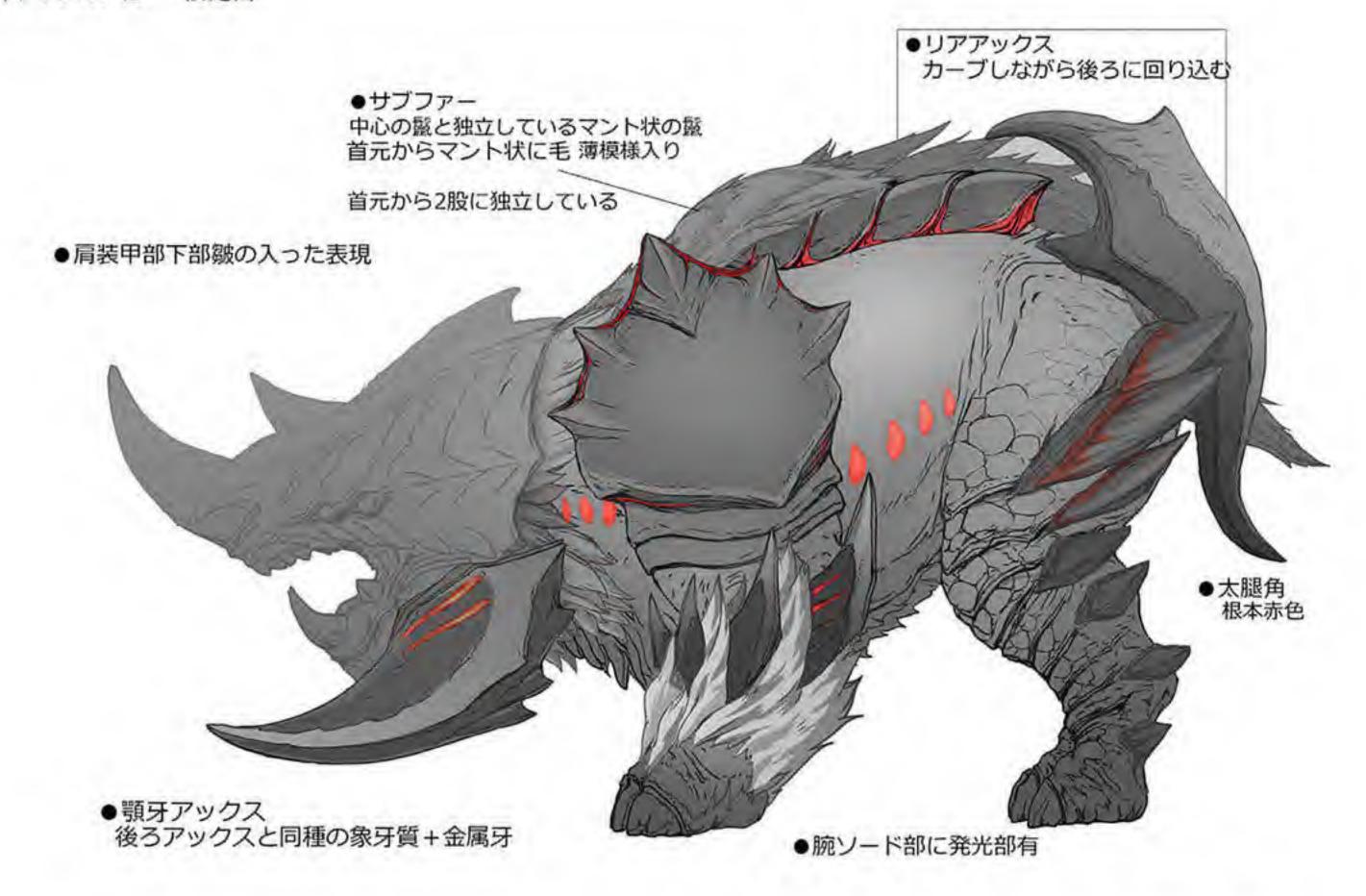


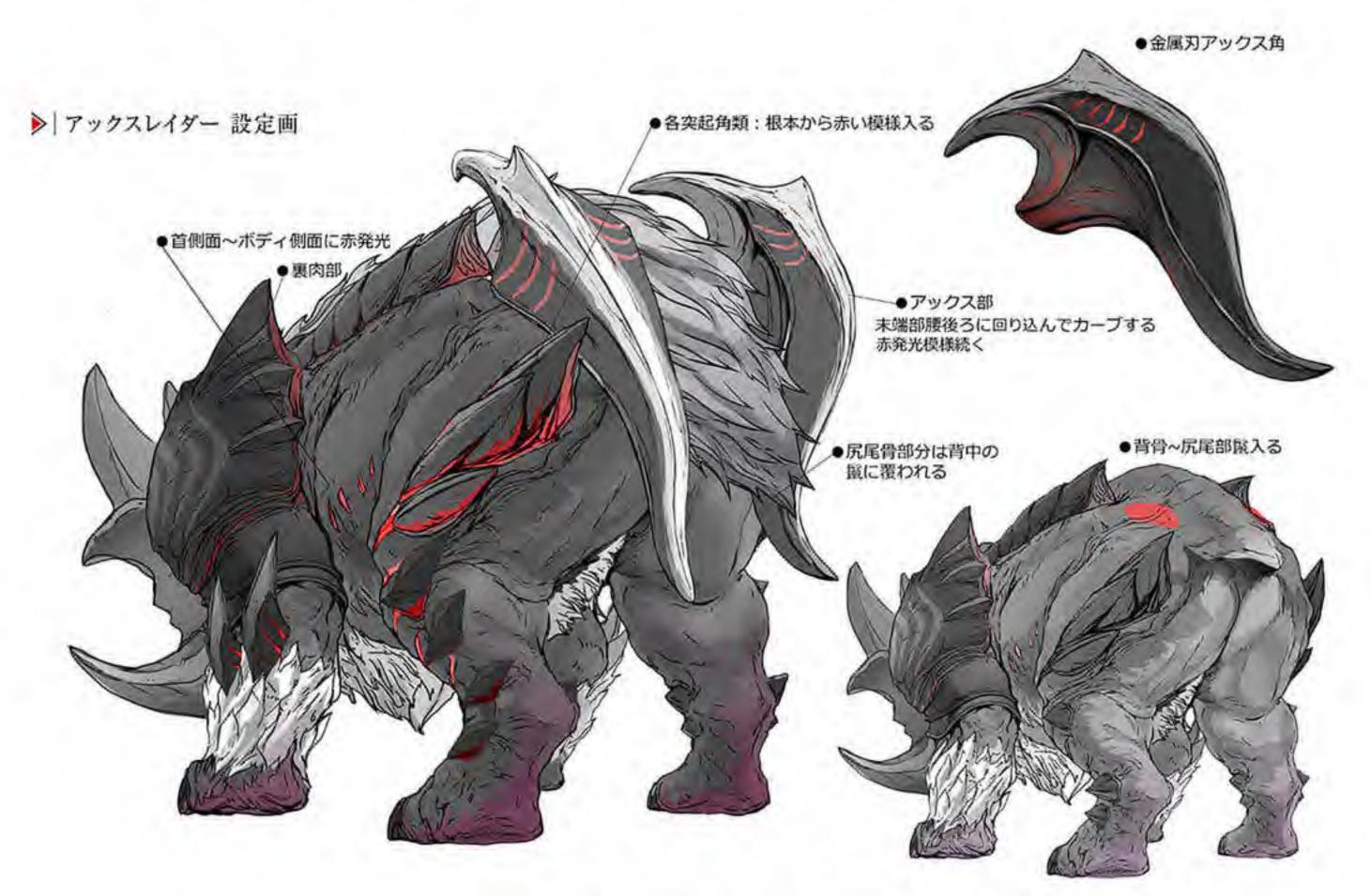






### ▶ アックスレイダー 設定画



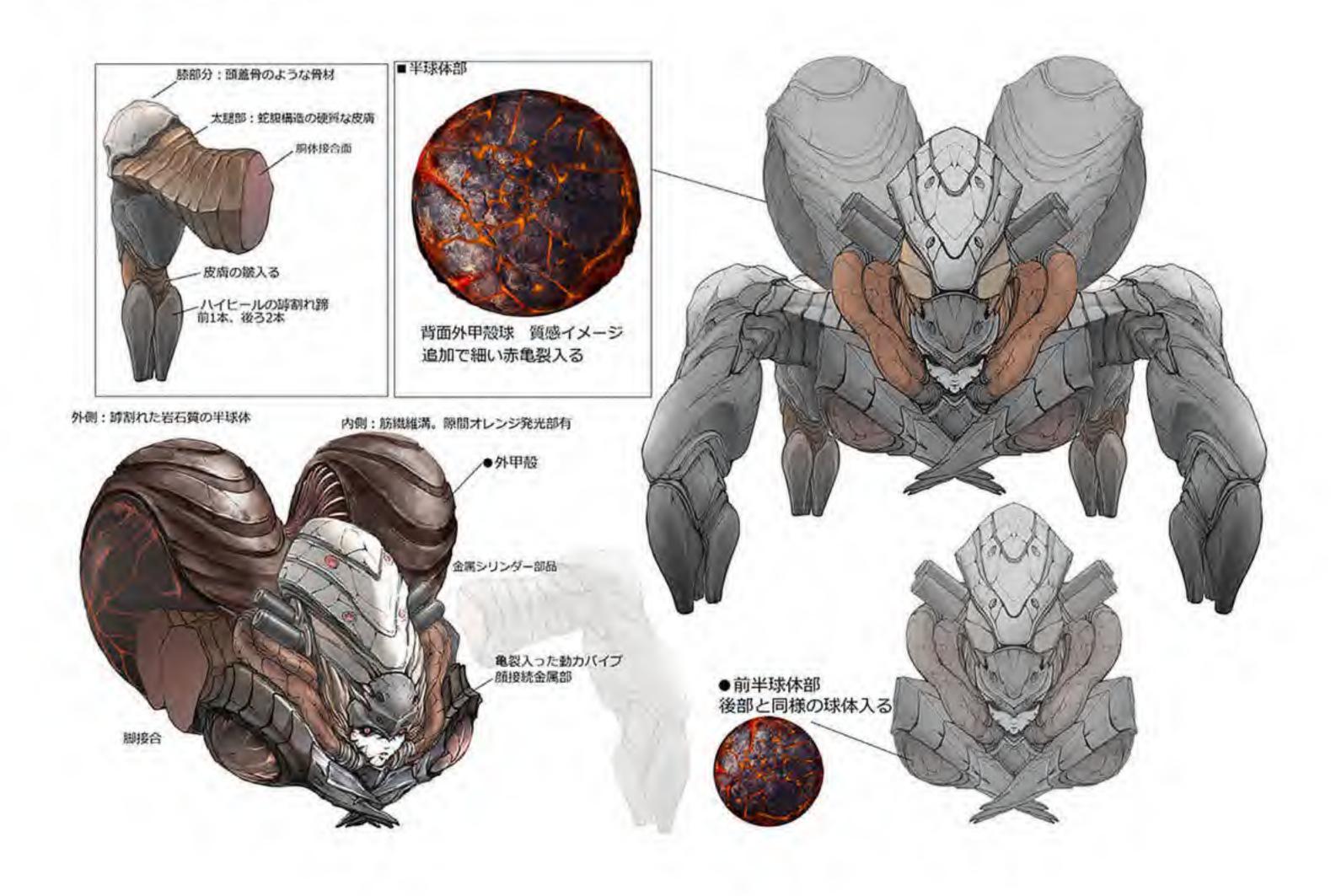


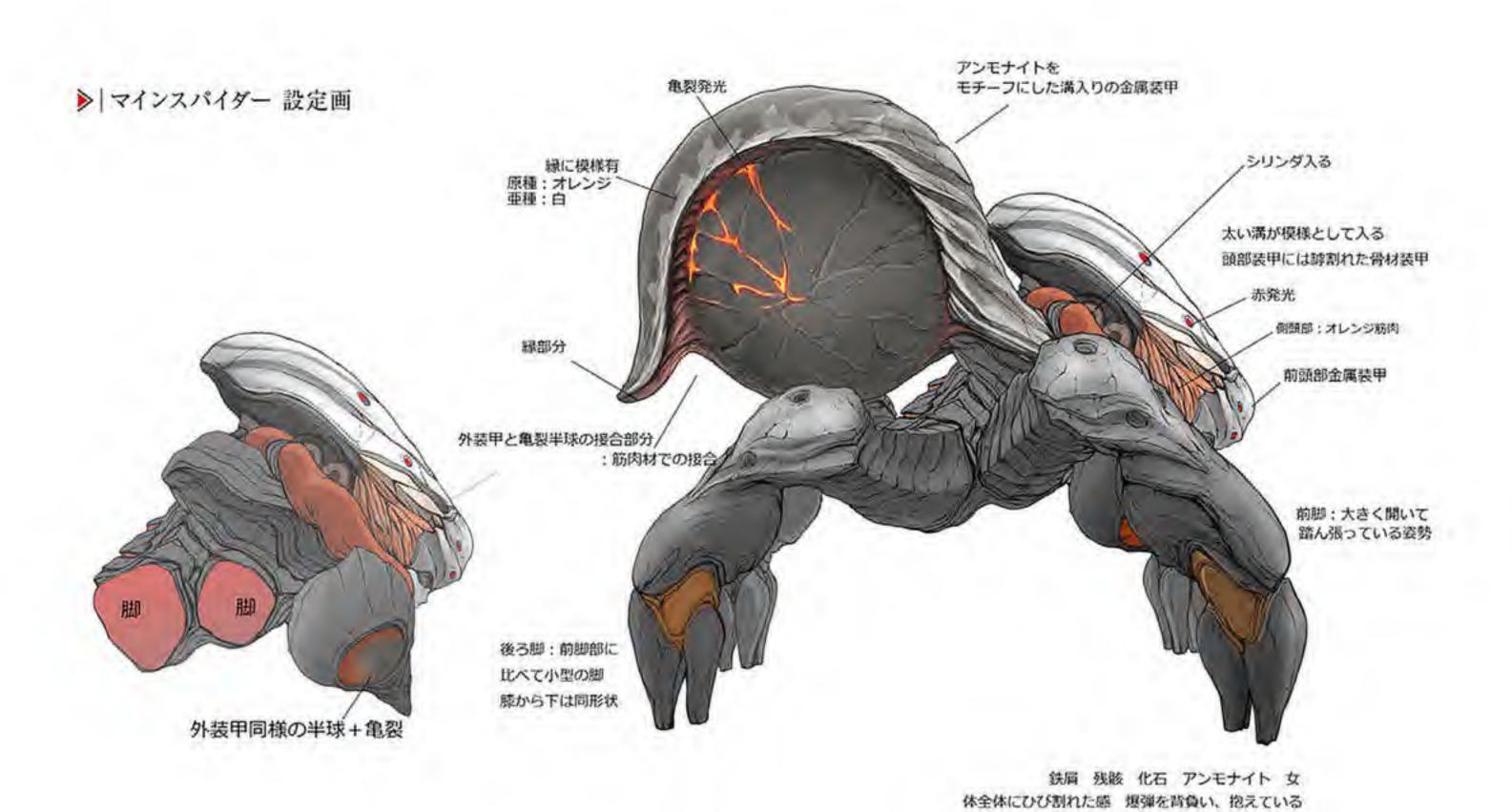
### >>>> デザインのエピソード/アックスレイダー系

オウガテイルとは違う道をたどったもうひとつの可能性、と して考えたアラガミです。オウガテイルはすばしっこいイメー ジですが、この子はどっしり。攻撃の的には最適ですが、調子 に乗ると手痛い一発を食らってしまいますのでお気をつけて。 >> アラガミコンセプト 鈴木一微 (MARV)

もっとも頻繁に討伐するであろう小型アラガミで、原始的かつ 広範囲に生息していそうで、しかも進化過程はこの姿で頭打ち状 態の小型種として妄想しました。しかしあまりにも現実的な生体 ルックスにいってしまったので、デザイン経過途中から腰にアッ クス角をガツっと付けて現状のルックスにたどり着きました。

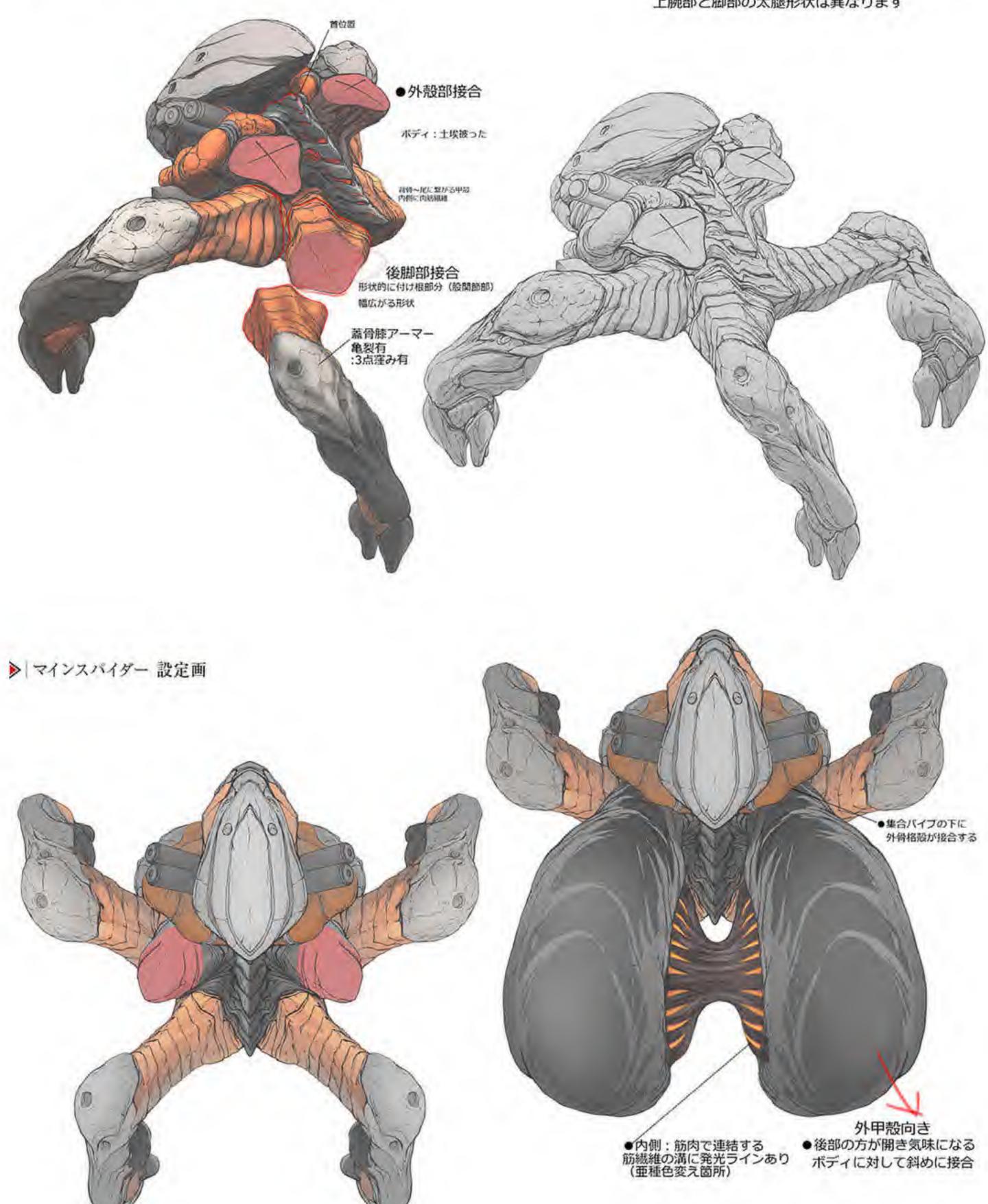
### ▶ マインスパイダー 設定画





# ▶ マインスパイダー 設定画

# ●脚部分の太腿にあたる箇所は4本同形状ではなく 上腕部と脚部の太腿形状は異なります

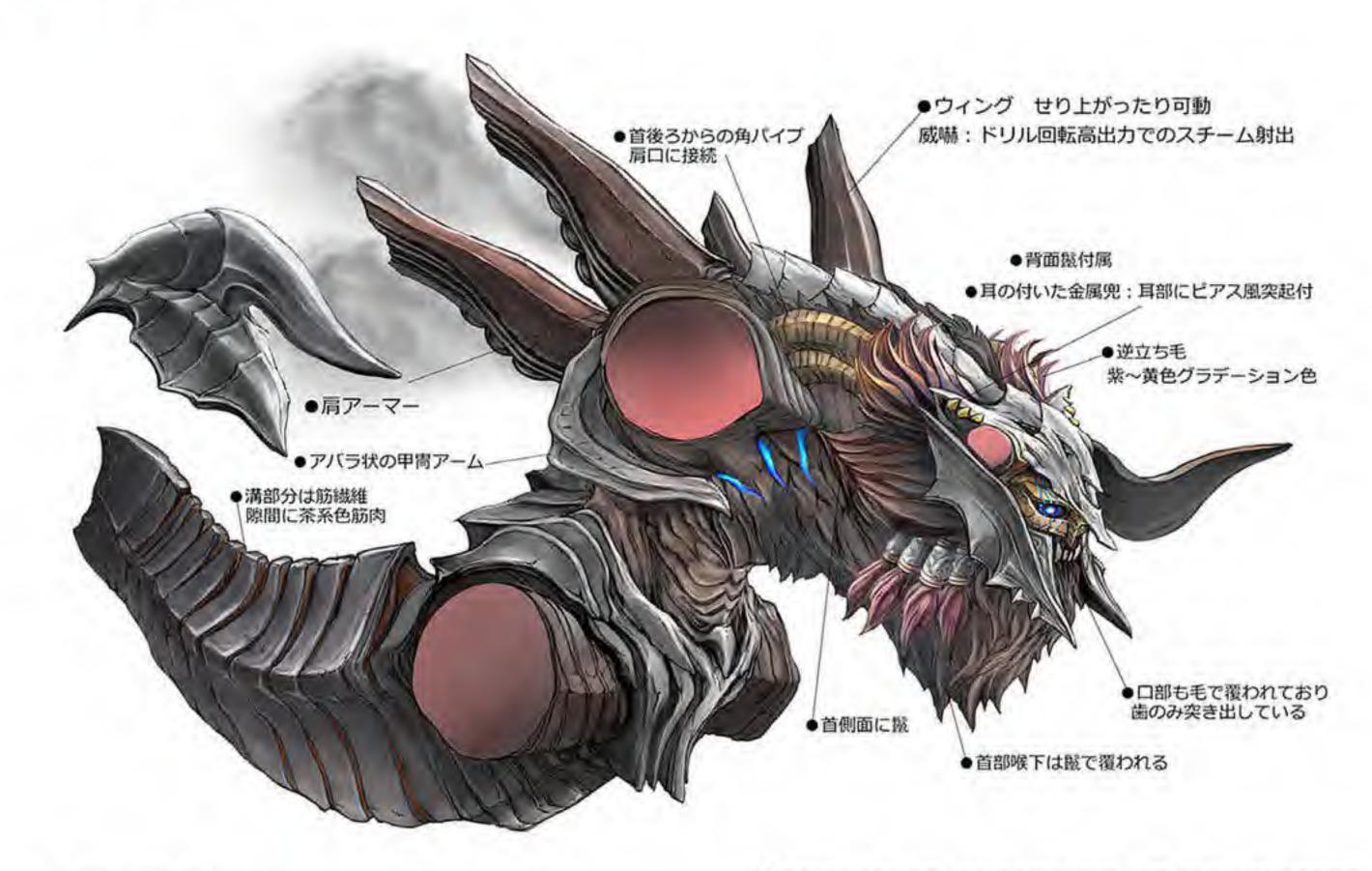


### >>>> デザインのエピソード/マインスパイダー系

ハバキリやバルムンクのようにメカタイプの小型アラガミが 欲しかったので、"天使と兵器" をコンセプトにしました。いち ばんの特徴は、"死に瀕すると自爆する"ところなのですが、な ぜそうするのかは少々 "えぐ味" があるお話なので、ここでは 控えさせていただきます!

>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

母親がグウゾウで子どもがこれ、というシリーズ化を勝手に 想定しました。何かを抱く姿で爆弾背負った感じで。でも少女 顔でメカ混ぜな感じの、小さくても盛りモリ要素を詰め込ませ て爆破させようと考えました。それにしても、これのコンセブ トワードを考える(鈴木)一徹氏はヤバいという思いが、作業 中何度も頭をよぎりました。



■バルバルス\_ボディ設定

■野蛮なヴァイキング要素としての髭や金属鎧、装飾類とミノタウロスの要素

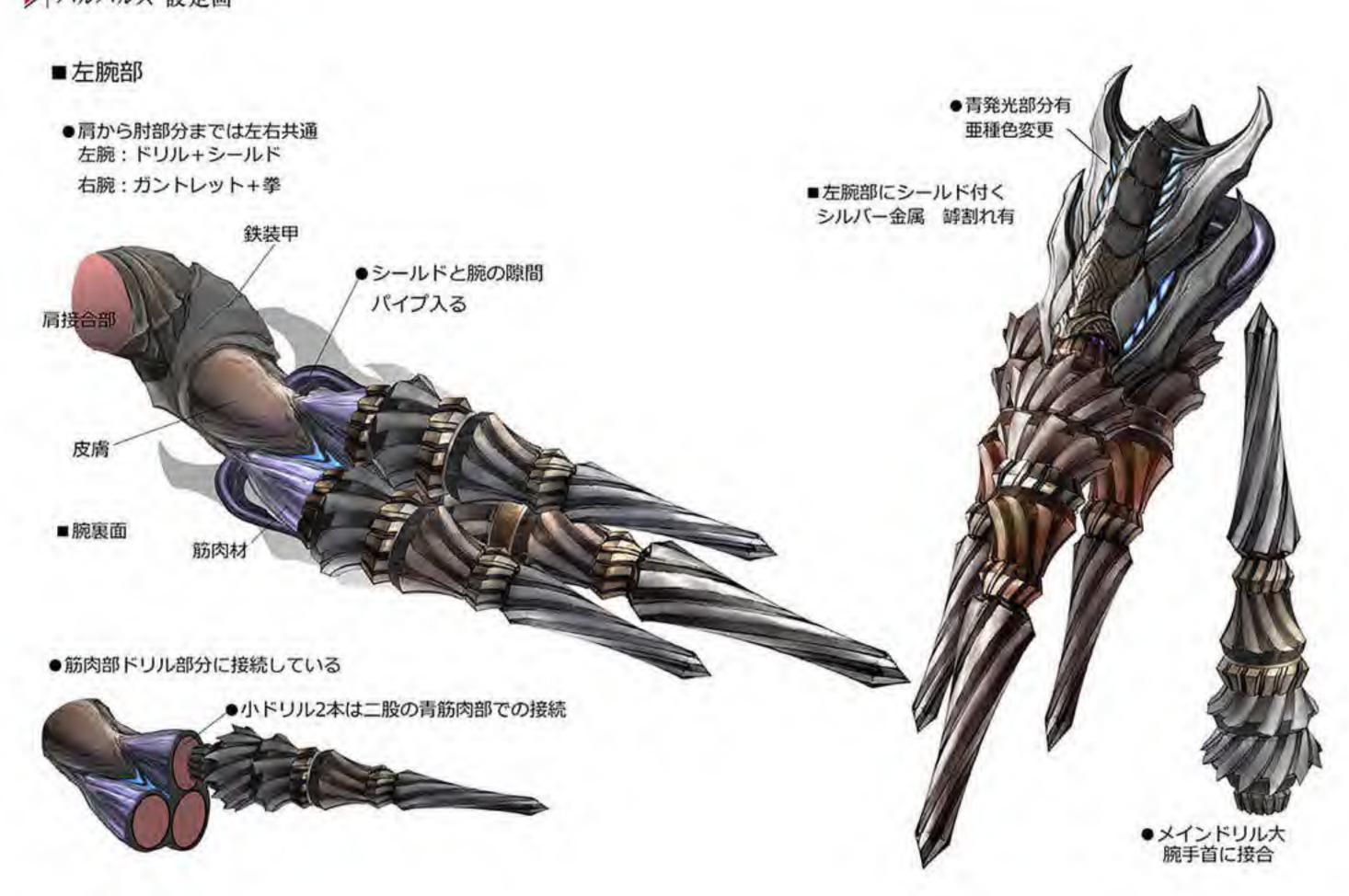
## ▶ バルバルス 設定画

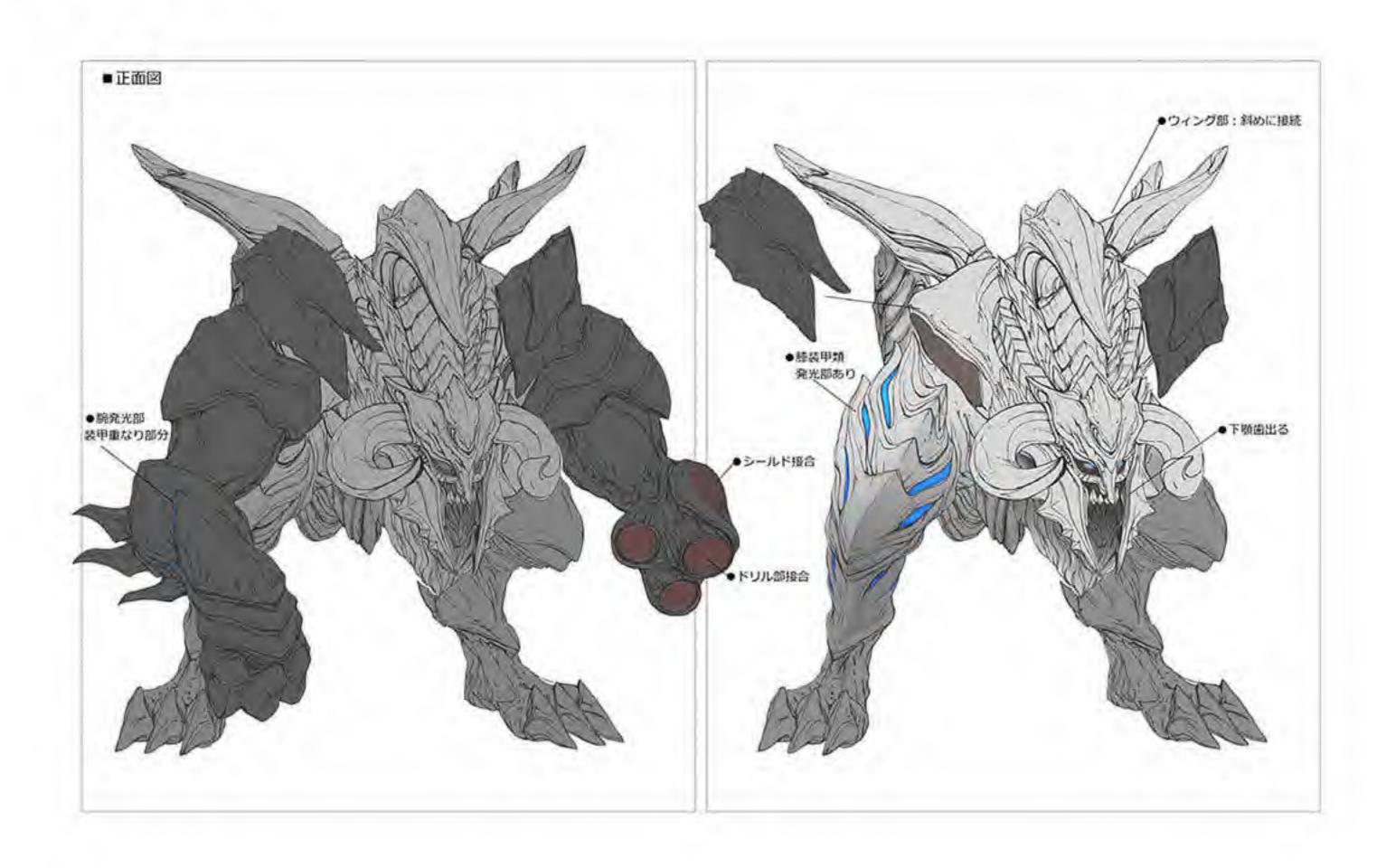
# ■バルバルス頭部



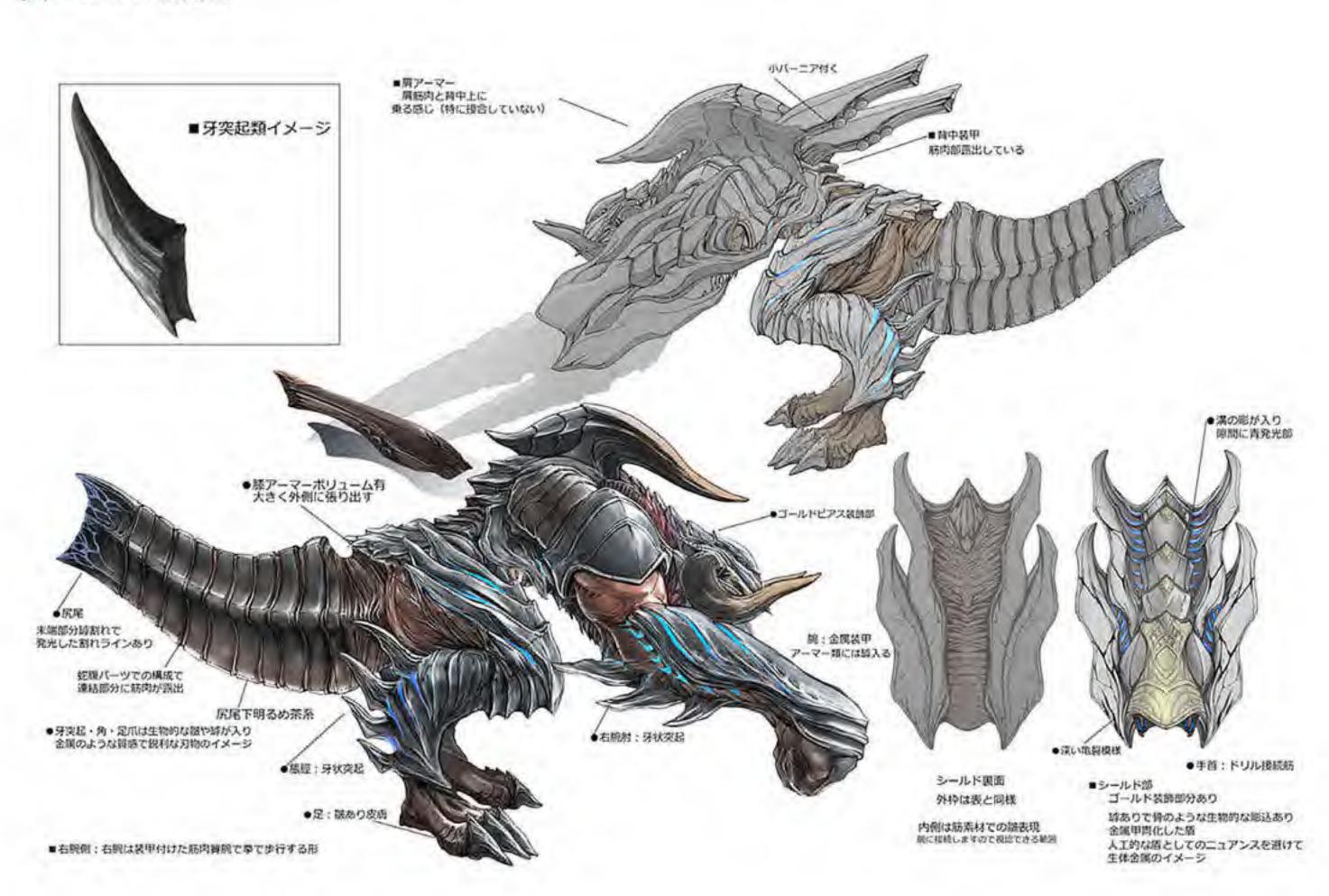


# ▶ バルバルス 設定画



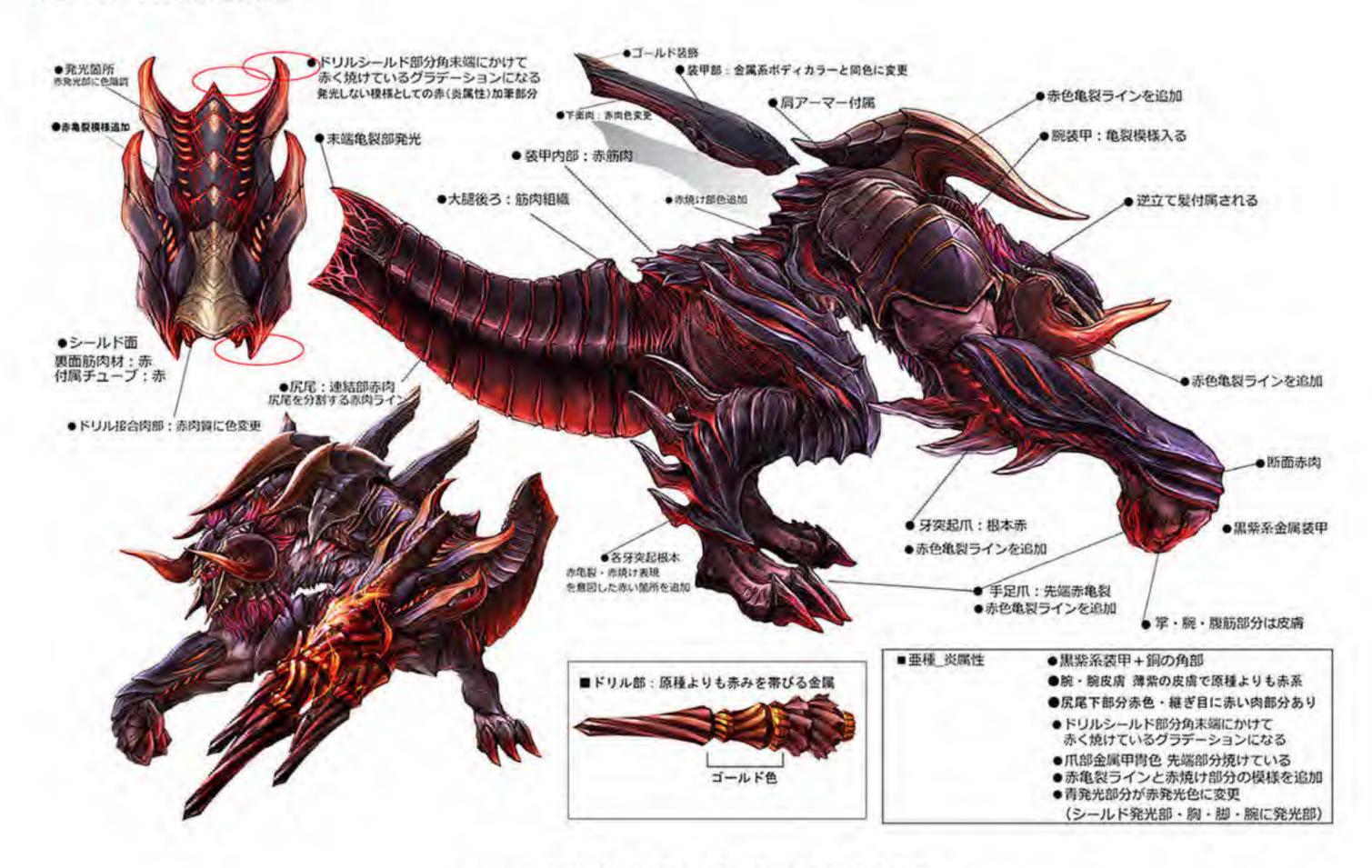


## ▶ バルバルス 設定画





# ▶ バルバルス堕天 設定画



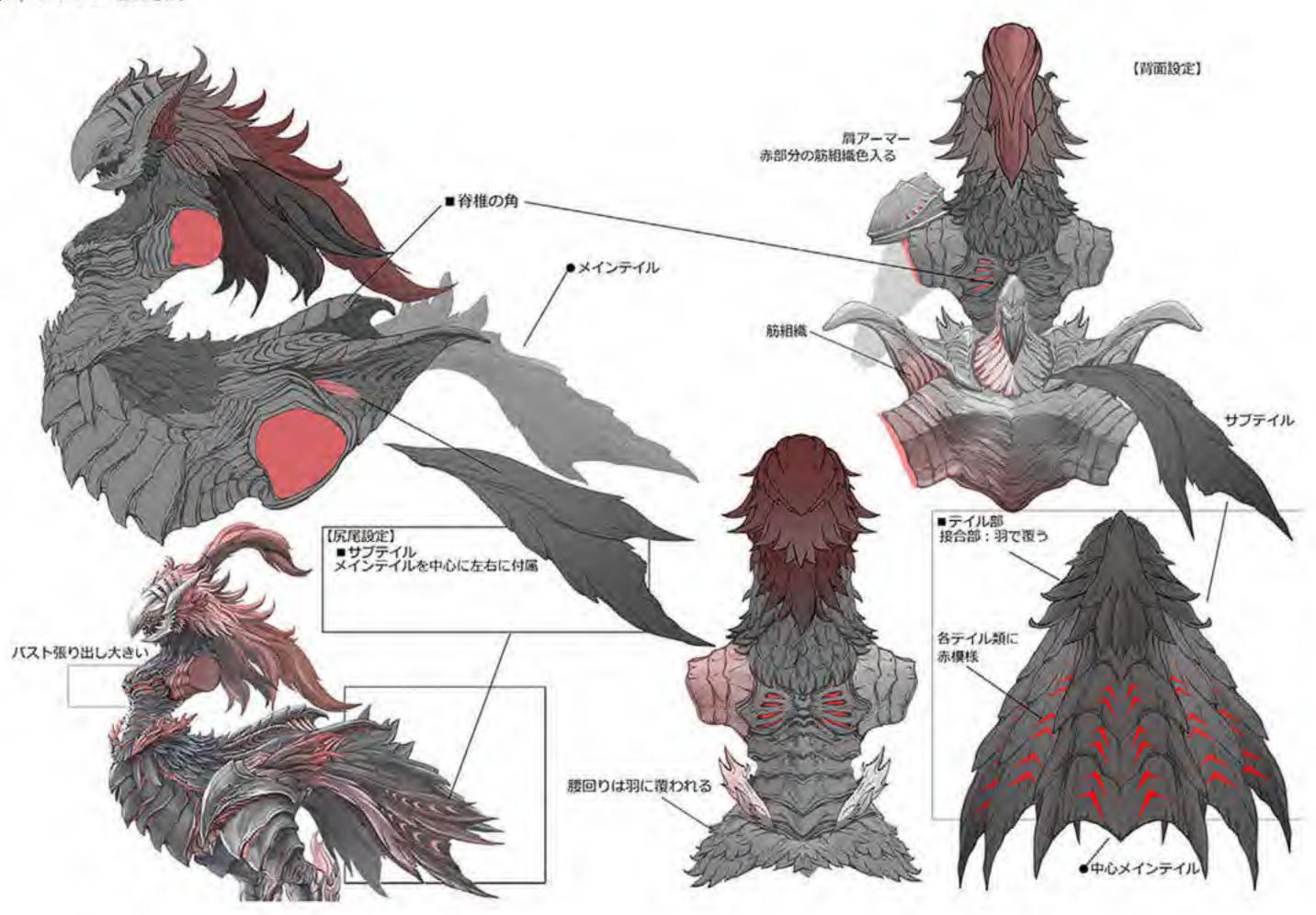
### >>>> デザインのエピソード/バルバルス系

このアラガミは、完成まで苦難の道のりでした……。最初に デザインしたのはまったく異なる見た目(水棲タイプのアラガミ) で、それはそれで私は好きでしたが、なかなか満場一致で決定 とはならず……。最終的にはヴァイキングのエッセンスと、陸 に上げることで満場一致のできとなりましたが、アートを担当 する伊能には苦労かけてしまいました……。

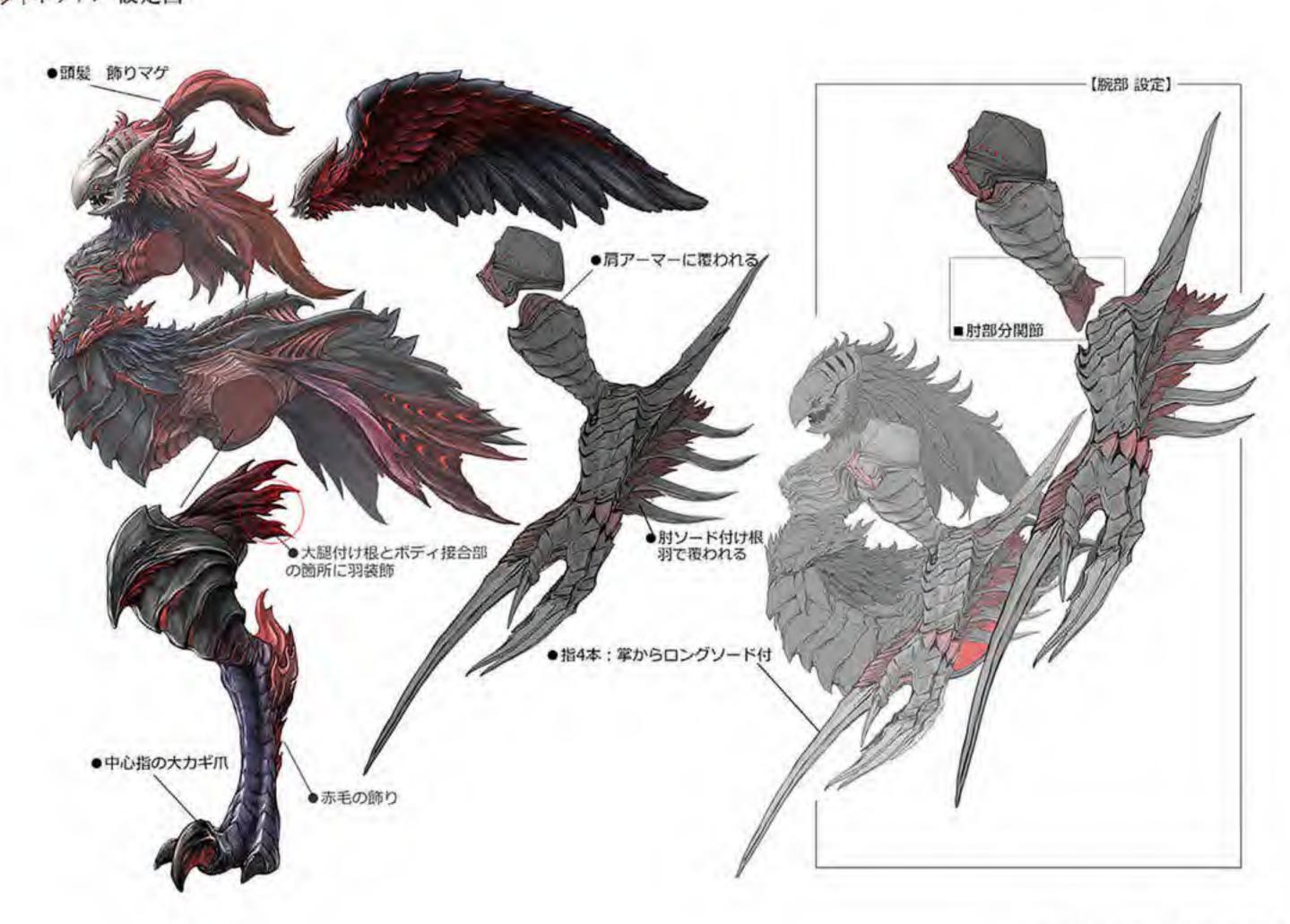
>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

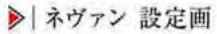
当初、細身の水棲タイプの意図で表現し、仮名はガオウ。まっ たく決定に至りませんでした。途中から別要素をミックスさせて、 ワイルドパワー系ルックスで、ドリルを持ってるヤツと戦って もらおうという指針で生まれ変わりました。なんかガオウ!っ て感じがすればいいなぁ。尻尾がヒレっぽいのはその名残です。 50 アラガミデザイン 伊能浩彦 (MARV)

# ▶ ネヴァン 設定画



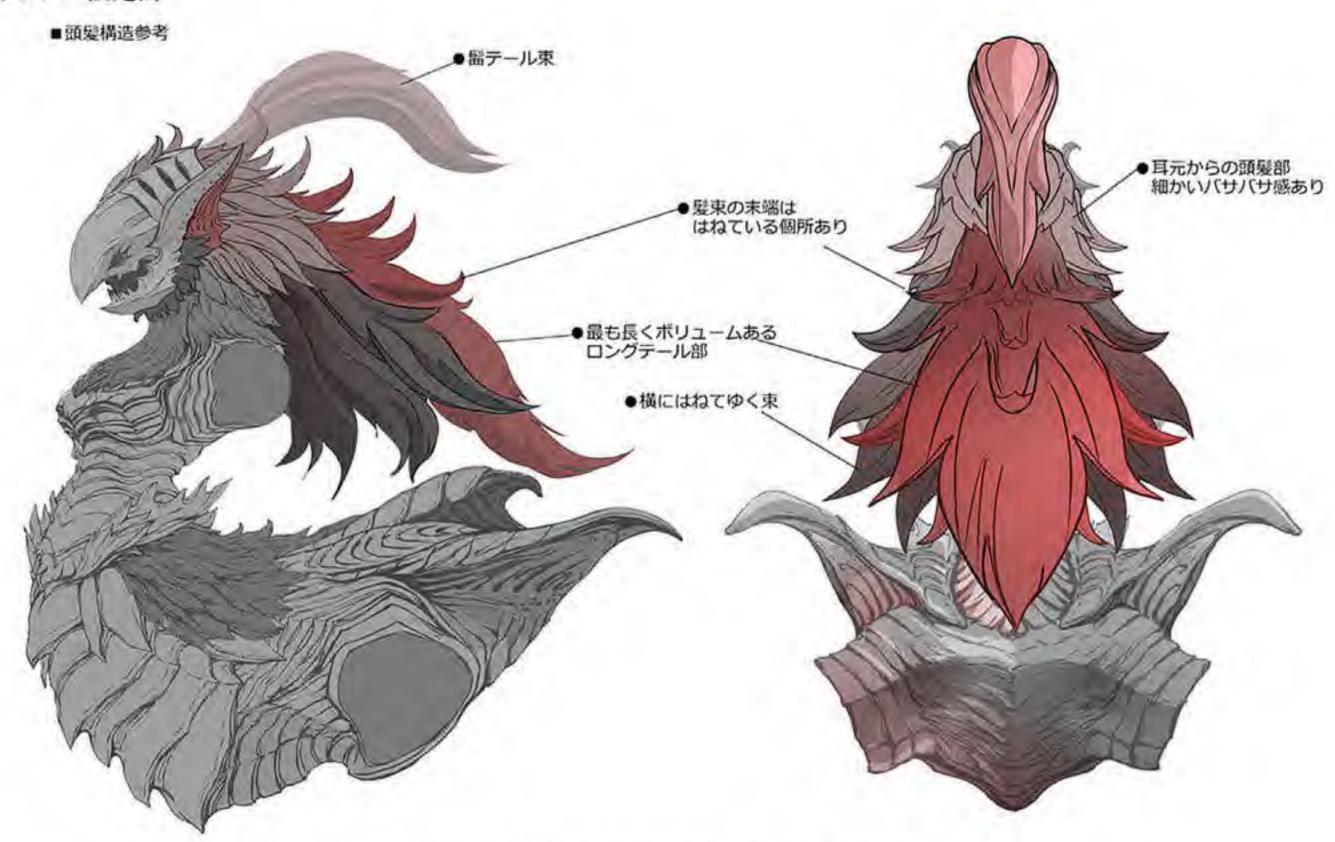
▶ ネヴァン 設定画







# ▶ ネヴァン 設定画



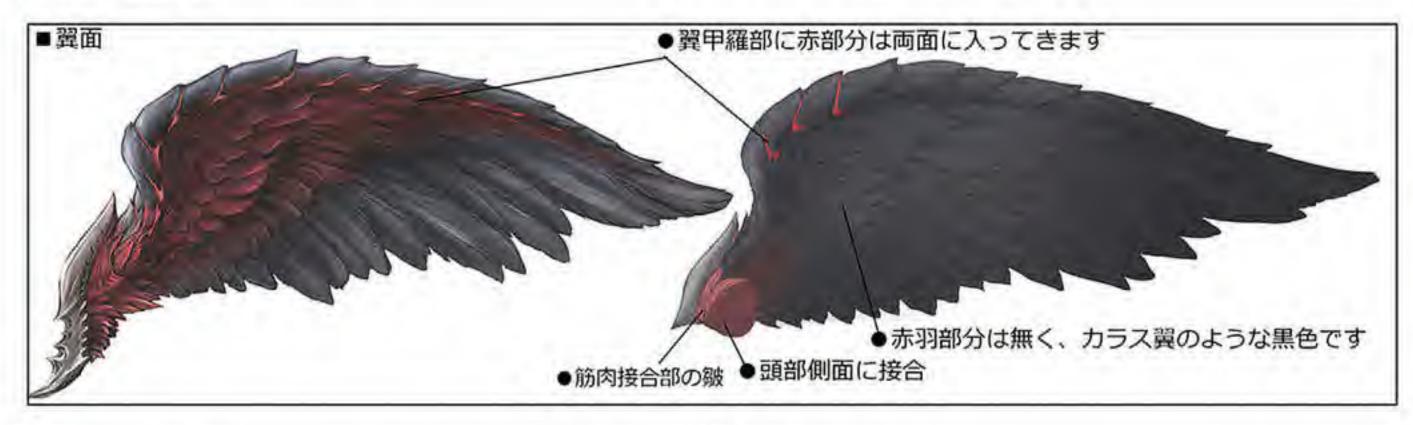
# >>>> デザインのエピソード/ネヴァン系

コンセフトは"血に飢えた女騎士"。バルバルスがパワータ イブですので、こちらはスピードタイプにしようと思い、鳥を モチーフにしました。また、落ち着いて動きを見れば簡単にガー ドできるよう設計しましたので、ガードが苦手な方はぜひ、ネ ヴァンで練習を!

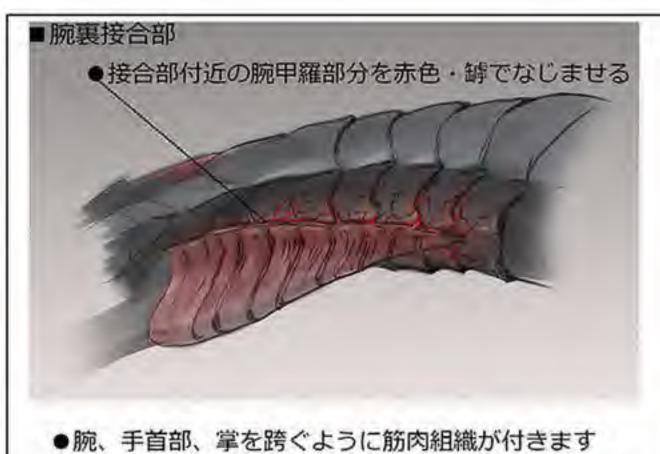
>> アラガミコンセプト 鈴木一微 (MARV)

鳥から離れた女騎士をやってやろうと思いましたが、いつの 間にか二足歩行の鳥になってました。ほかでも女騎士というの は傑作ぞろいなのでピクつきながら取り組んでました。騎士と してはひねくれたデザインだと思いますが、アクションは相当 ザックザックやられ、一瞬で斬られていますので優秀な騎士に なっていました。

## ▶ | ネヴァン 設定画

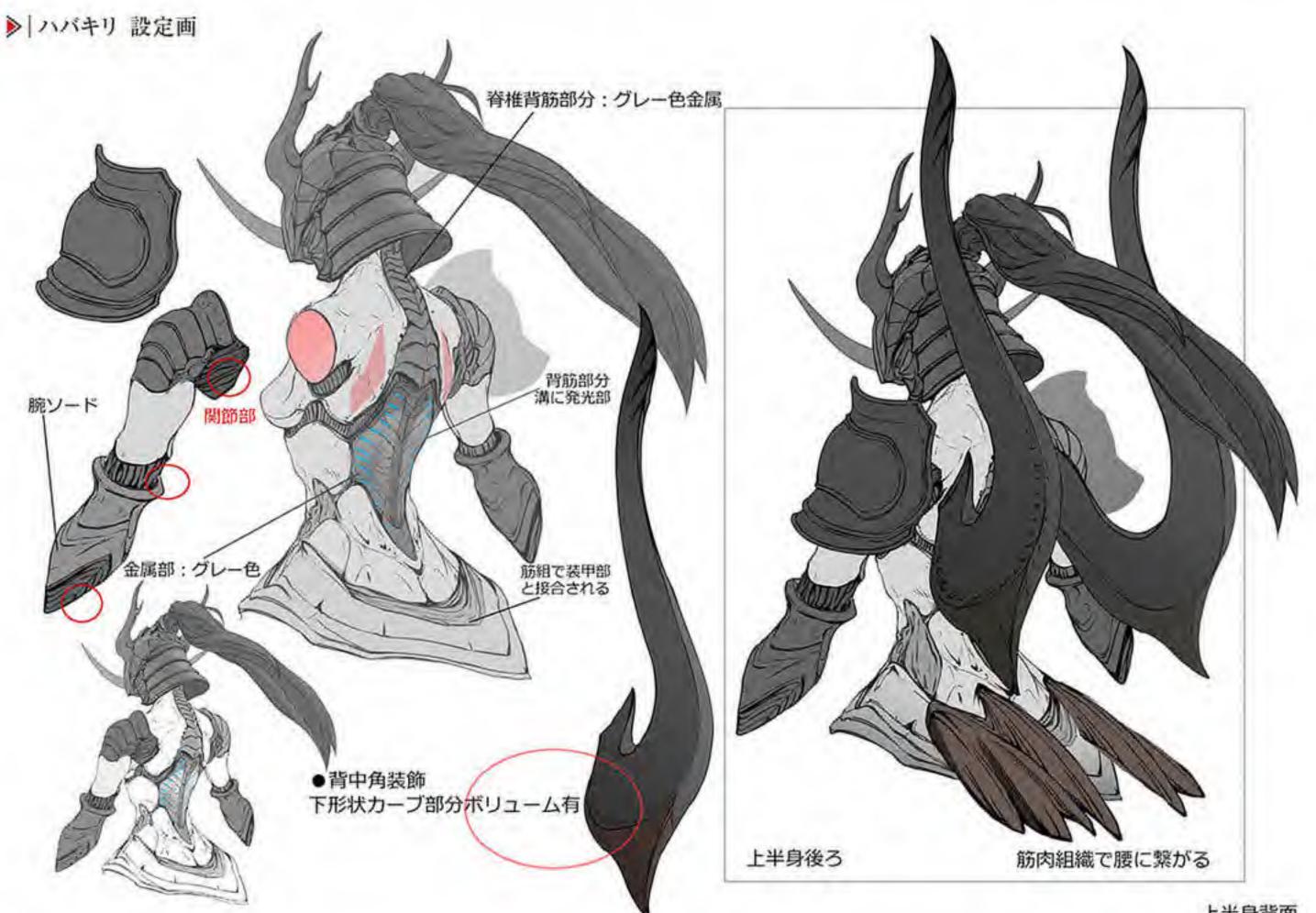


■足裏



足裏は表側鱗状のディテールが下面に回り込みます

●装甲部分の硬質材の箇所からソード接合する筋肉組織 が突出した意図です





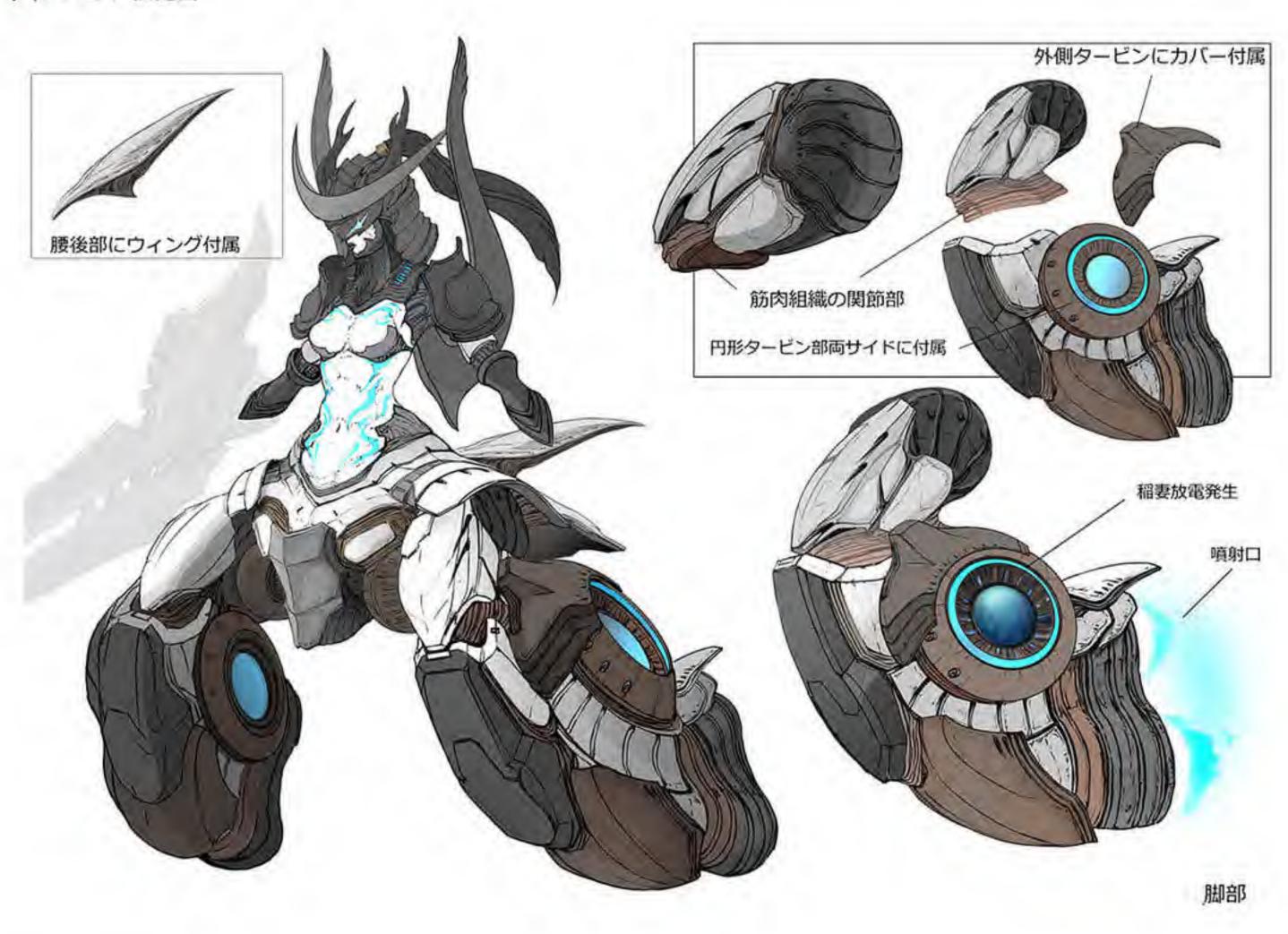
### >>>> デザインのエビソード/ハバキリ系

コンセフトは"サムライ女王"。初めは四足をイメージして進 めていたのですが、どうもしっくりこなくて。そのときに伊能か ら提案されたのが、接地がないホバータイプでした(やはり足な んて飾りだったんです!)。私も伊能もメカ好きなので、ハバキ リがいちばん楽しかったですね。

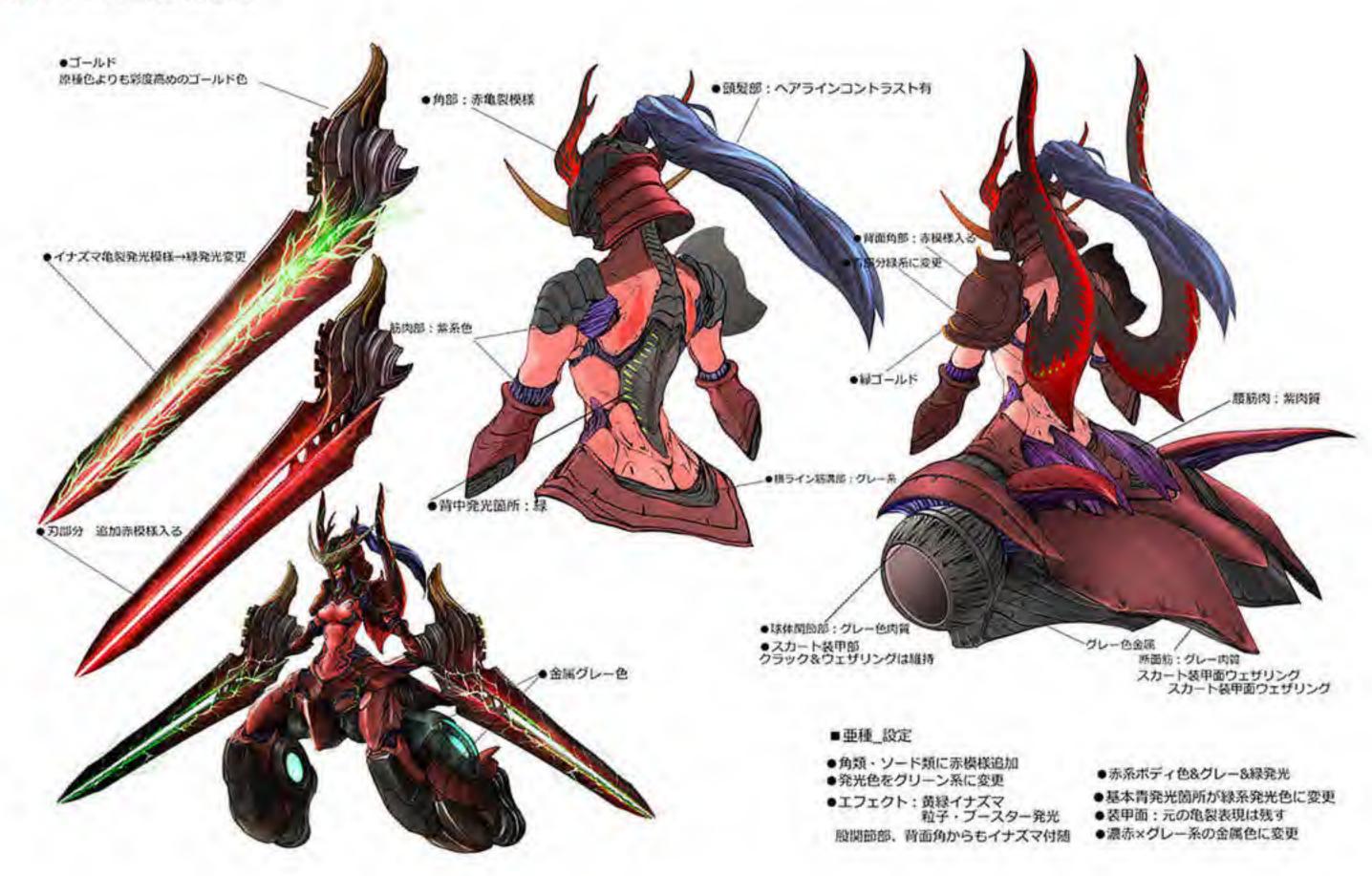
>> アラガミコンセプト 鈴木一微 (MARV)

想定外に、ある意味印象に残るヤツになりましたが、デザイン 段階ではアラガミデザインの進化の幅を推し広げる役割を持つルッ クス像として、攻撃的に提案させていただきました。数多くの女 剣士という絶対的なアイコンであるキャラクターテーマを、今回 はこのルックスで楽しんでいただきたいと思い提案しています。

# ▶ ハバキリ 設定画



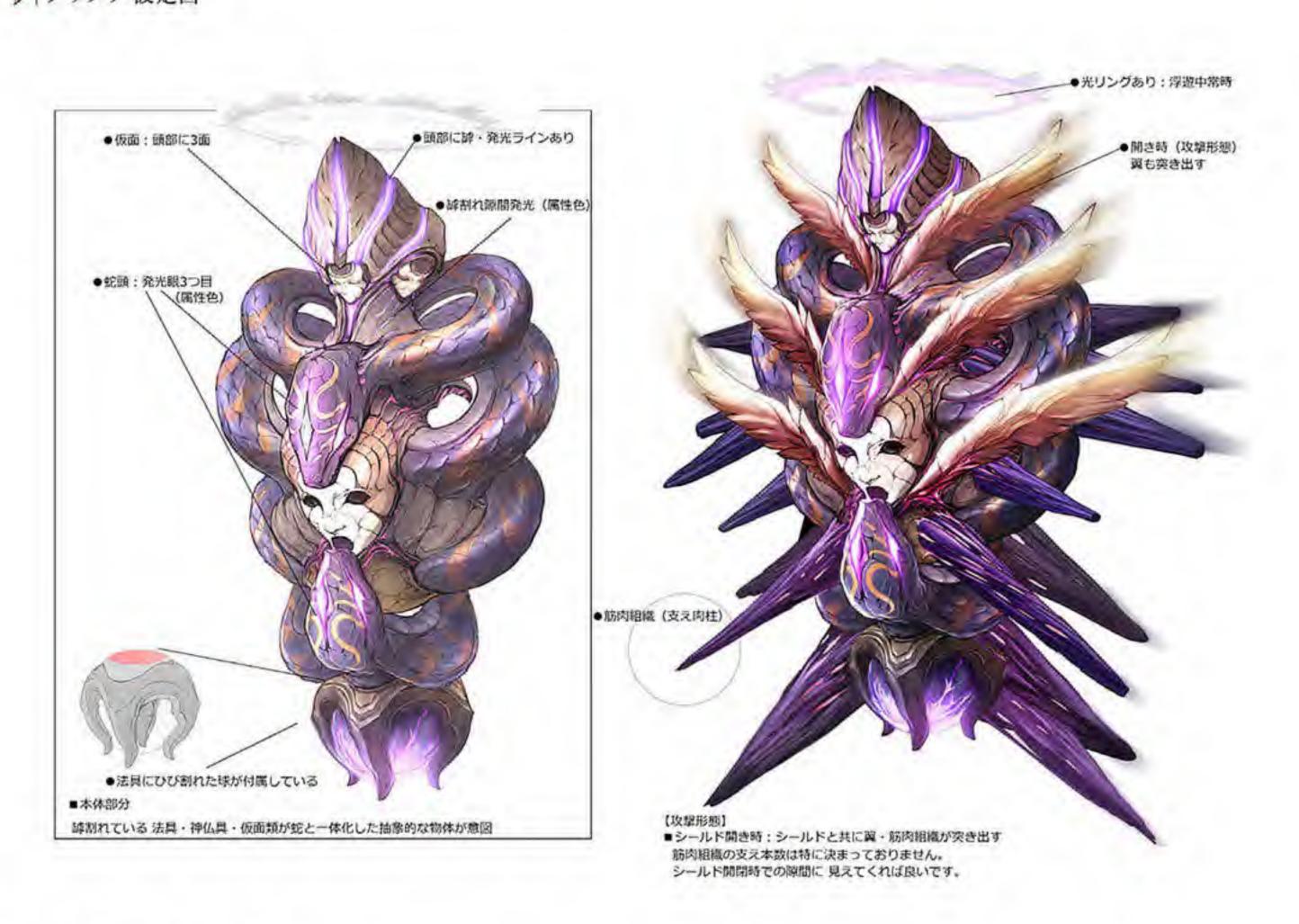
## ▶ ハバキリ堕天 設定画



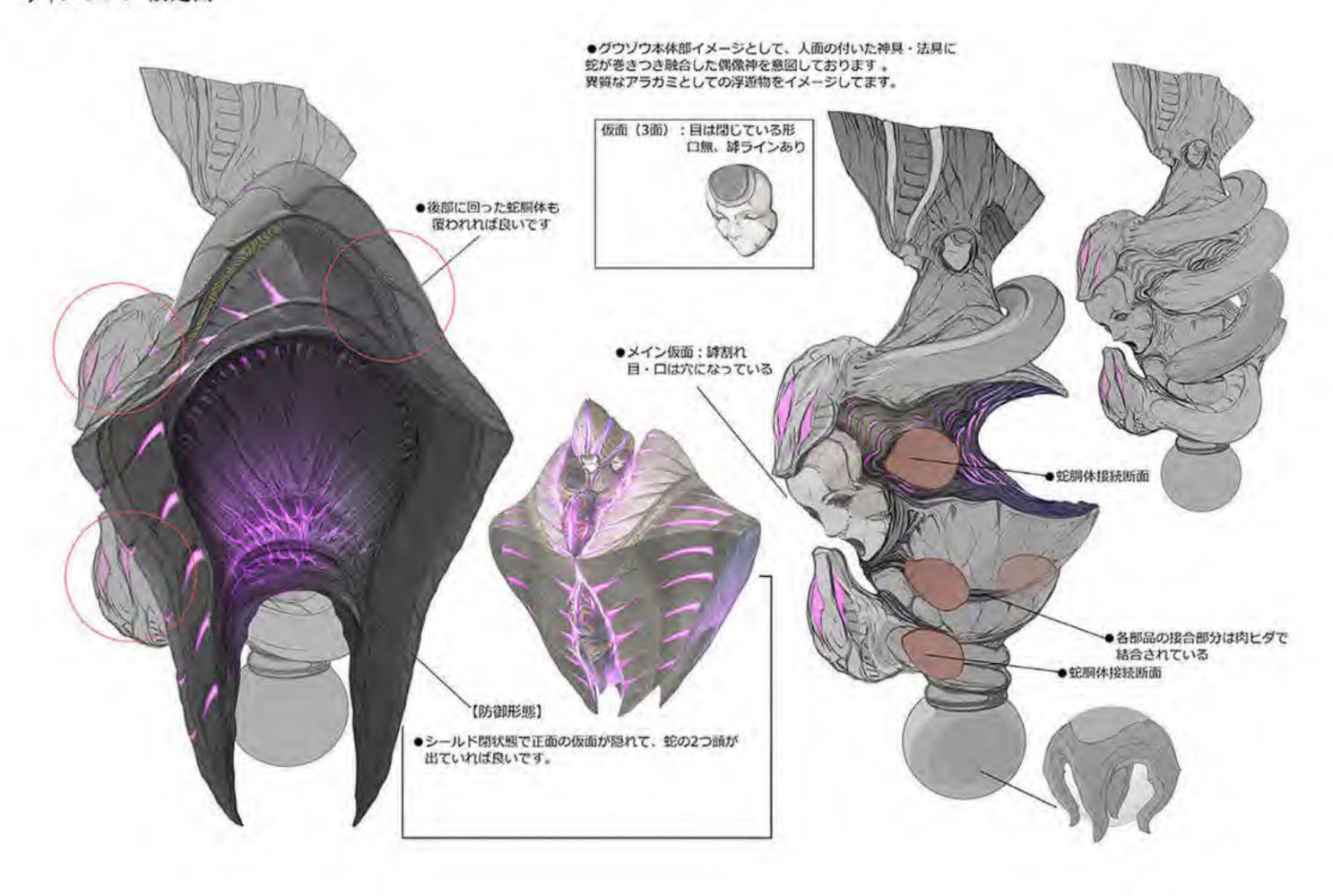
# ▶ アメノ・ハバキリ 設定画



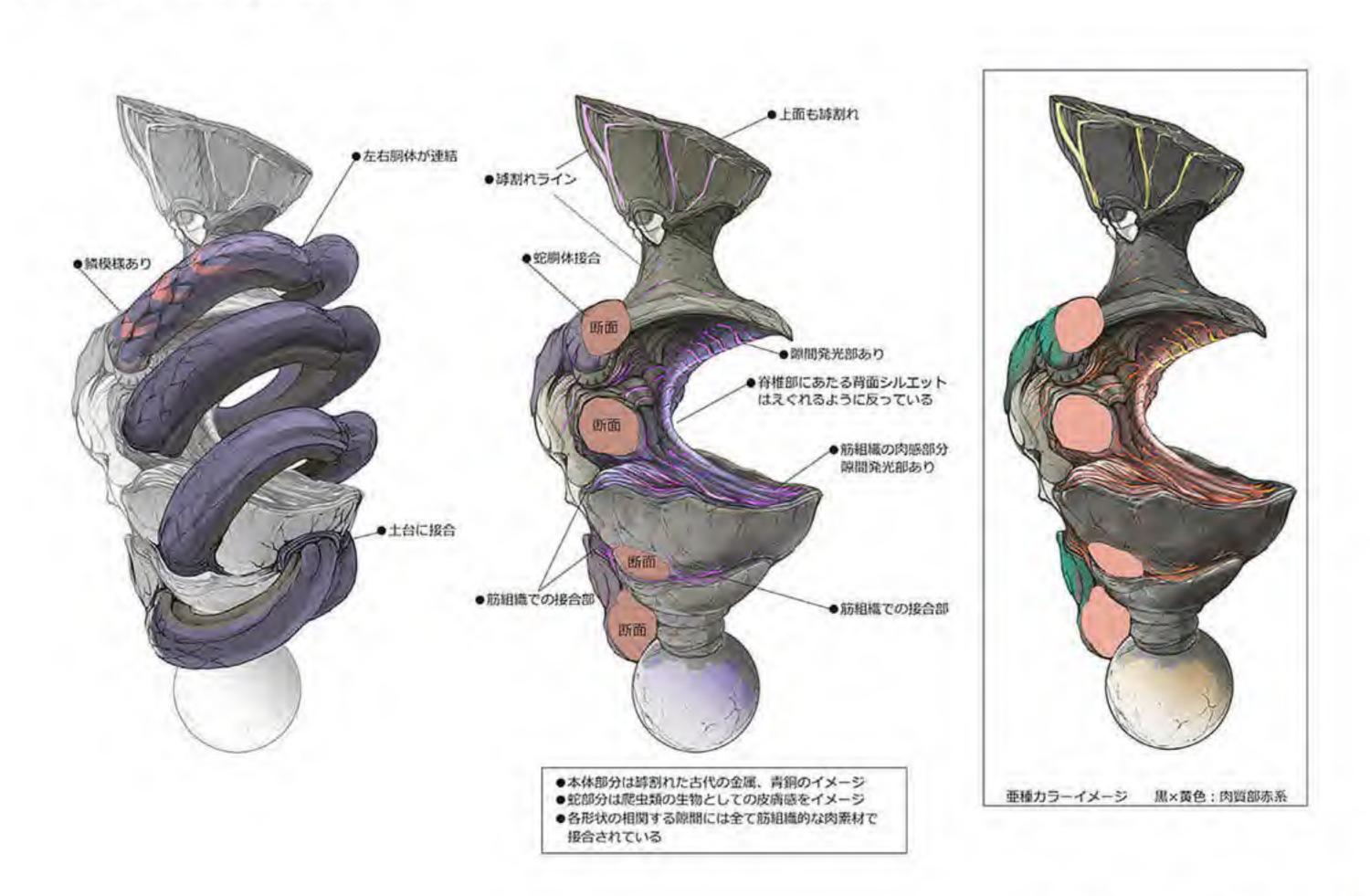
# ▶ グウゾウ 設定画



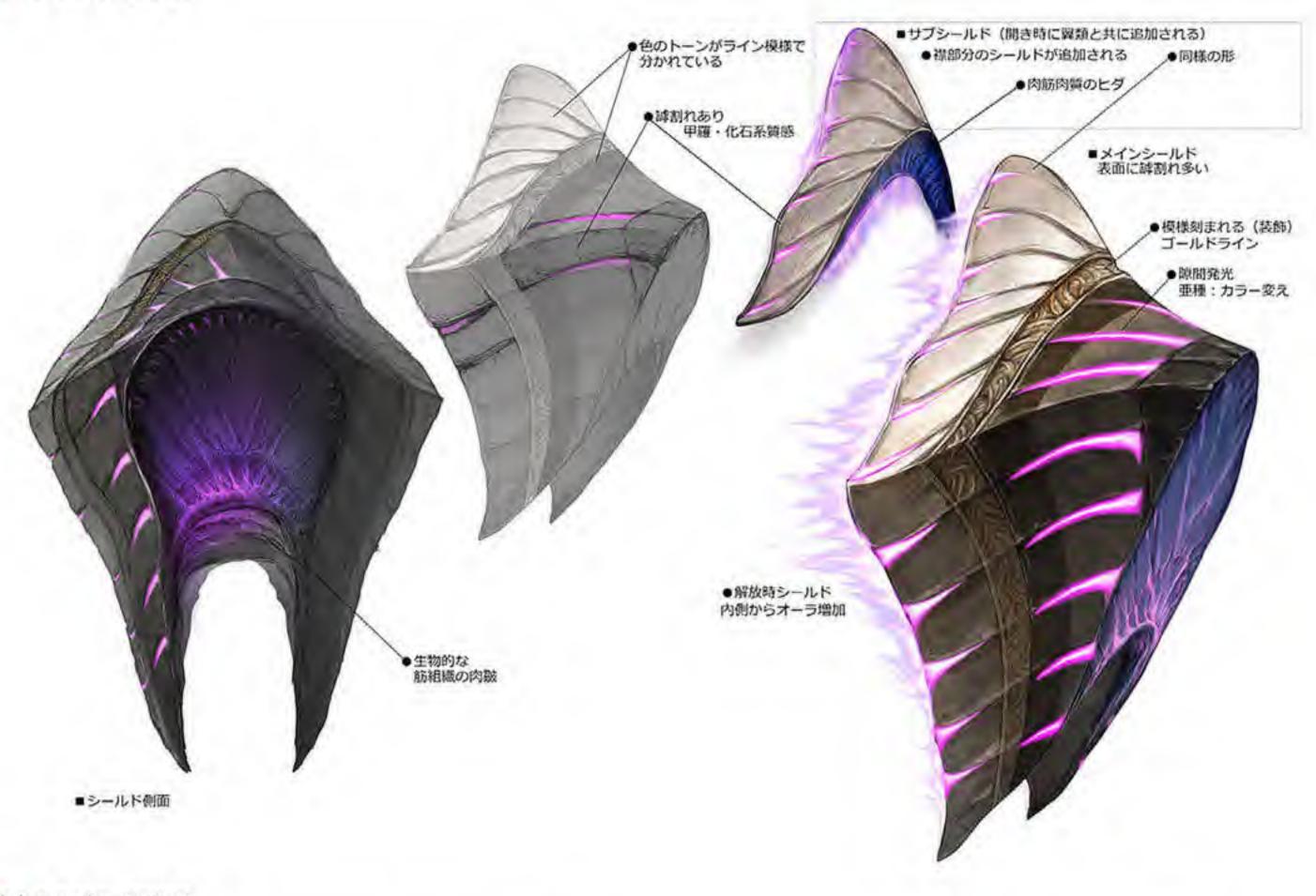
# ▶ グウゾウ 設定画



## ▶ グウゾウ/グウゾウ堕天 設定画



### ▶ グウゾウ 設定画



### ▶ グウゾウ 設定画



# >>>> デザインのエピソード/グウゾウ系

コンセプトはそのまんまですが、"偶像"です。このアラガミ は「生命の極致であり象徴。終わりも始まりもないアラガミな んです」と説明したのですが、みんな「は?」という反応でし たね…… (いま思い返しても意味不明)。それでも形にしてく れた伊能に感謝してもしきれません。

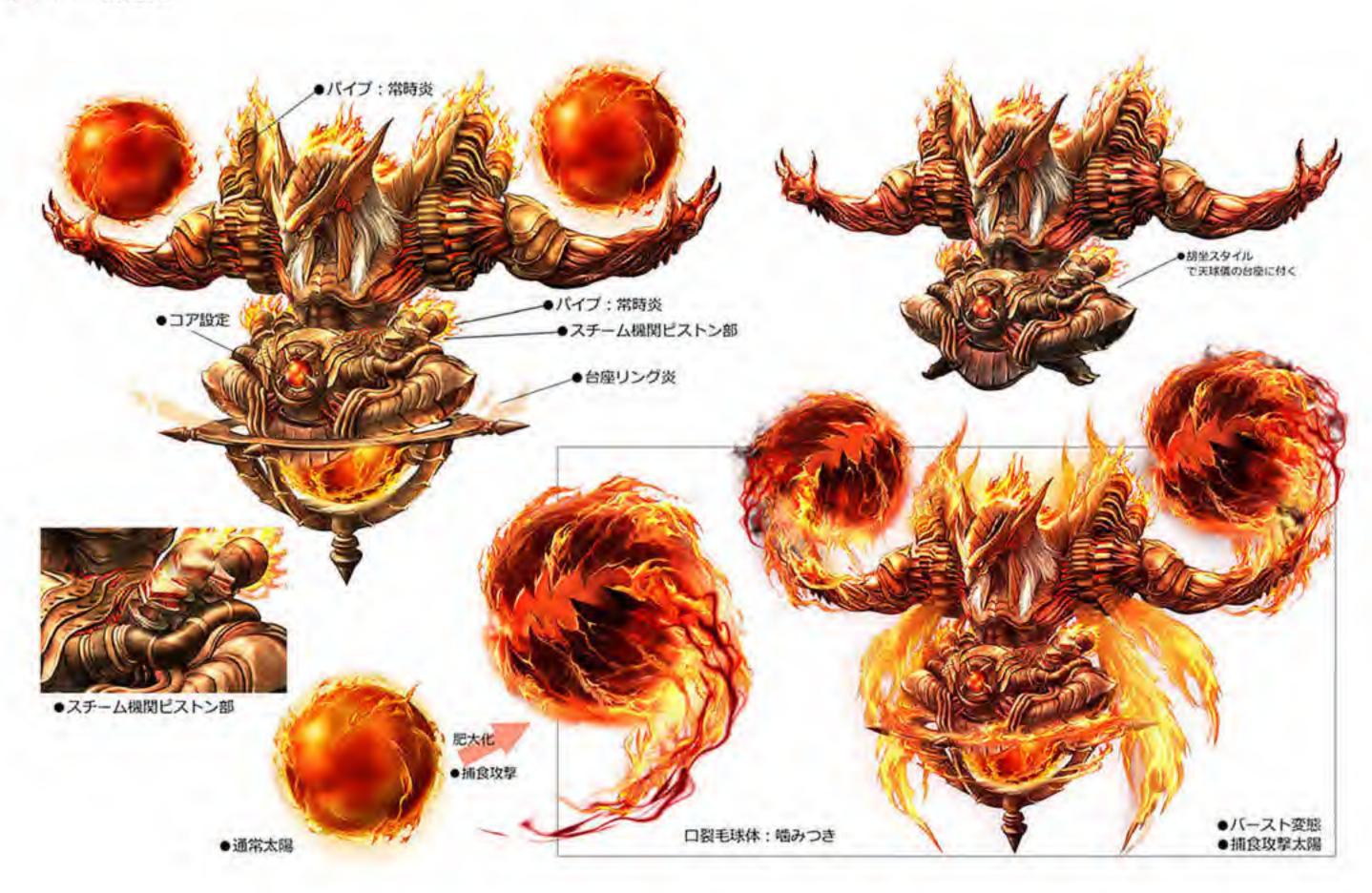
>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

アイコン的で不可思議な物体を表現したいのだろうと、ディ レクターの意図を汲み取りながら開始しました。途中でいくつ かの具体的な人面や蛇、翼といった要素をルックスに取り入れて、 攻撃対象の的であるシンボリックなアラガミ!?を提案し、その うえでの開閉外骨格を文様的にミックスし完成させました。

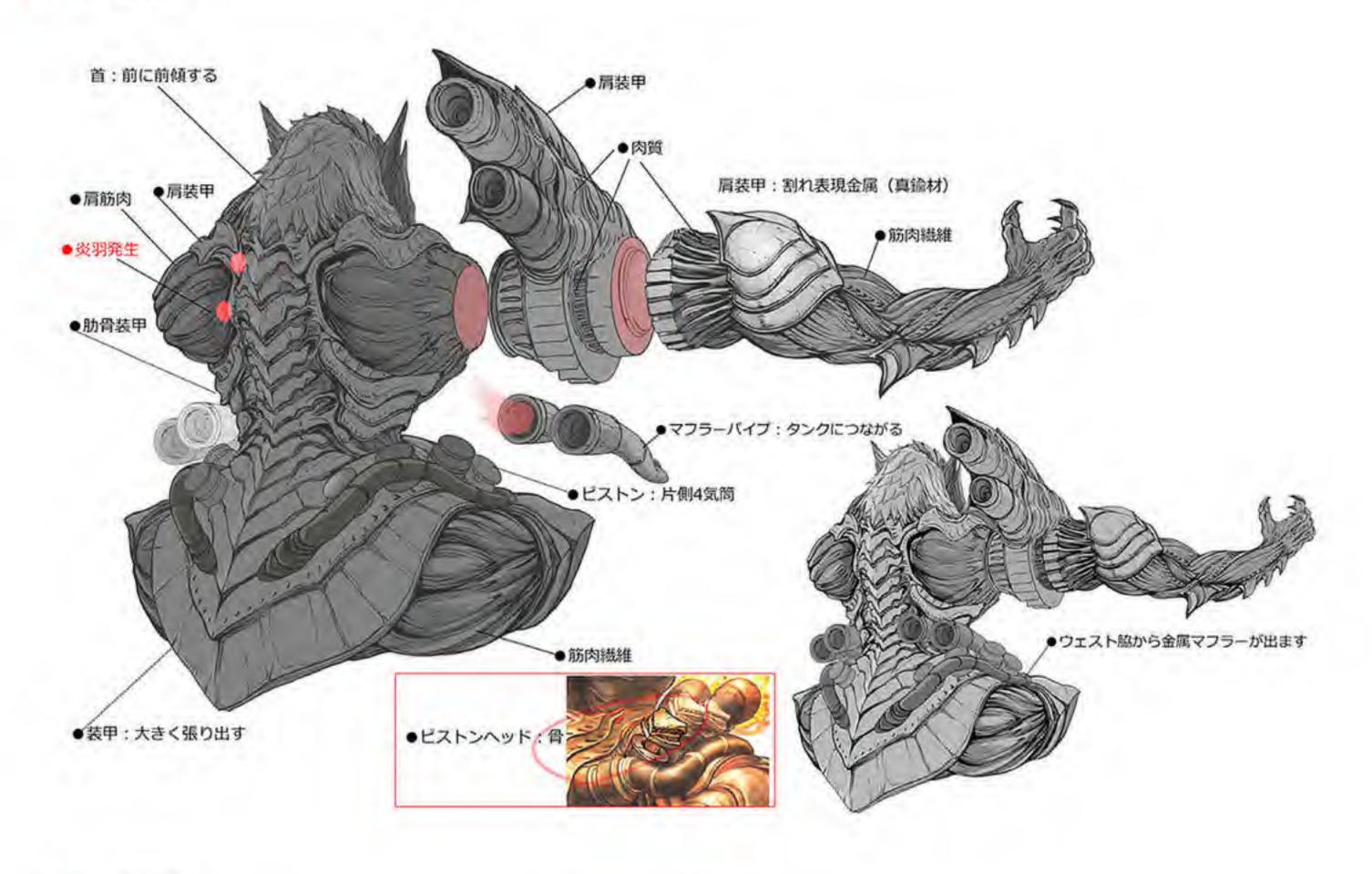
### ▶ グウゾウ/グウゾウ堕天 設定画



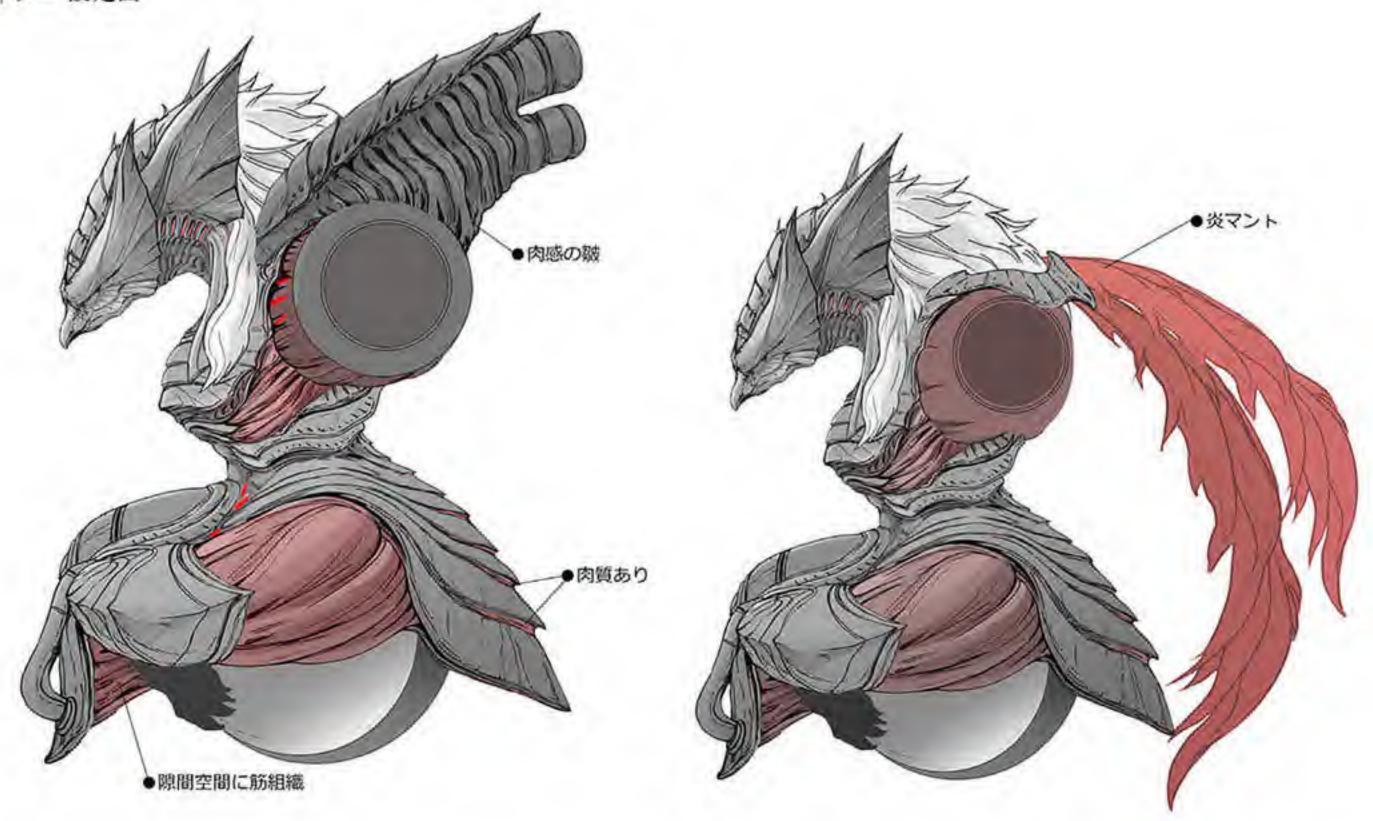
▶ ラー 設定画



### ▶ ラー 設定画



# ▶ ラー 設定画



# >>>> デザインのエピソード/ラー系

コンセプトは"太陽の化身"……なのですが、太陽をアラ ガミ化してもあまりおもしろくなりそうになかったので、太陽 を持たせることにしました(しかもふたつ!)。台座の下にあ るのは三つ目の太陽です。まさに、灼熱のアラガミです。

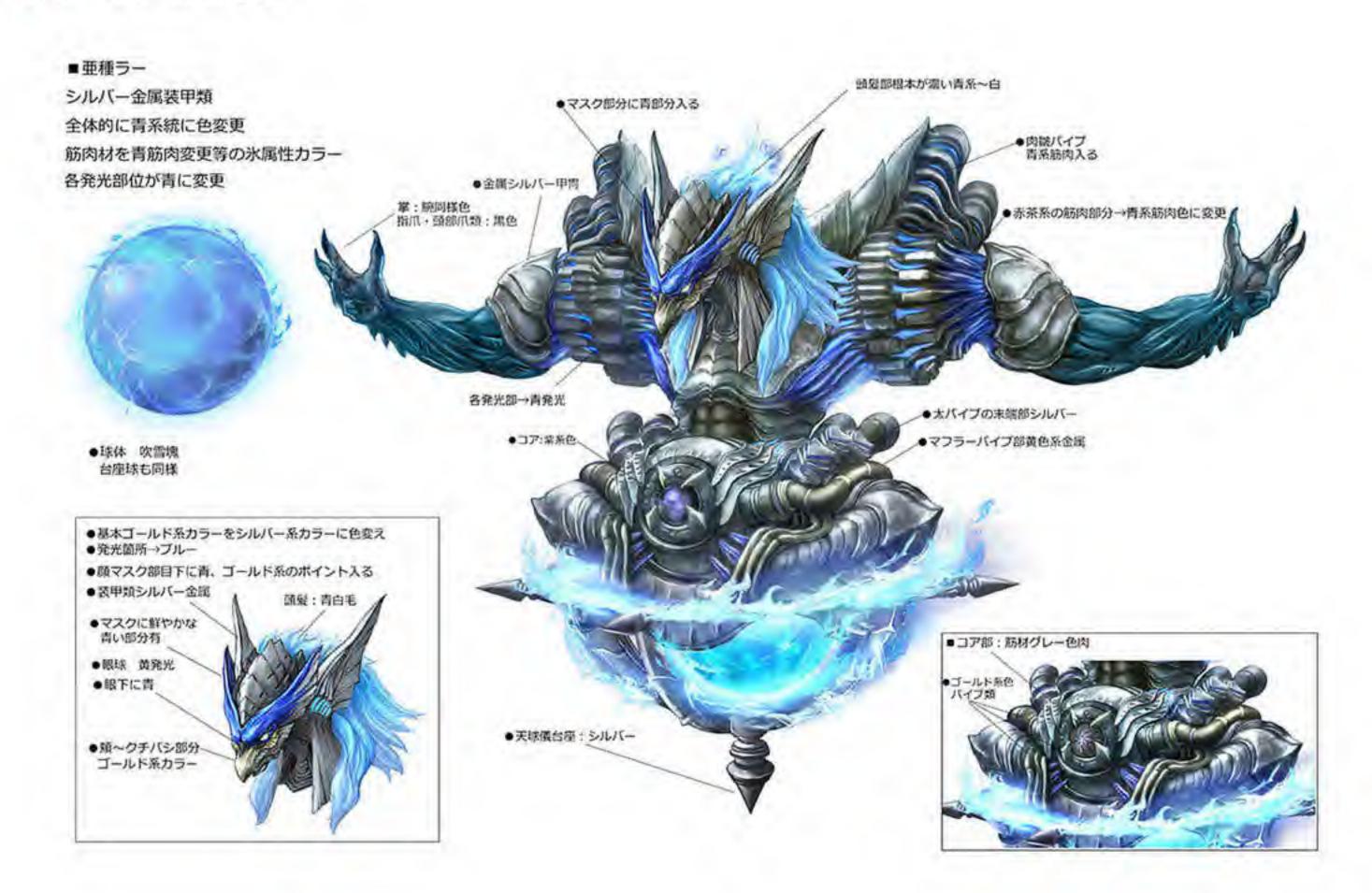
>>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

灼熱太陽を持つという方針は、初めからはっきりと提示され ていました。あとは、この球体とメカっぽい要素をどう混ぜて アラガミキャラクター像を作り上げるという難題に取り組み、 試行錯誤しました。スチームメカ要素を取り入れ、ディテール の真鍮金属感と炎をゴージャスにまとわせることで、派手さを 出せたかなぁ。





## ▶ ラー・グラシェ 設定画



## ▶ アメン・ラー 設定画

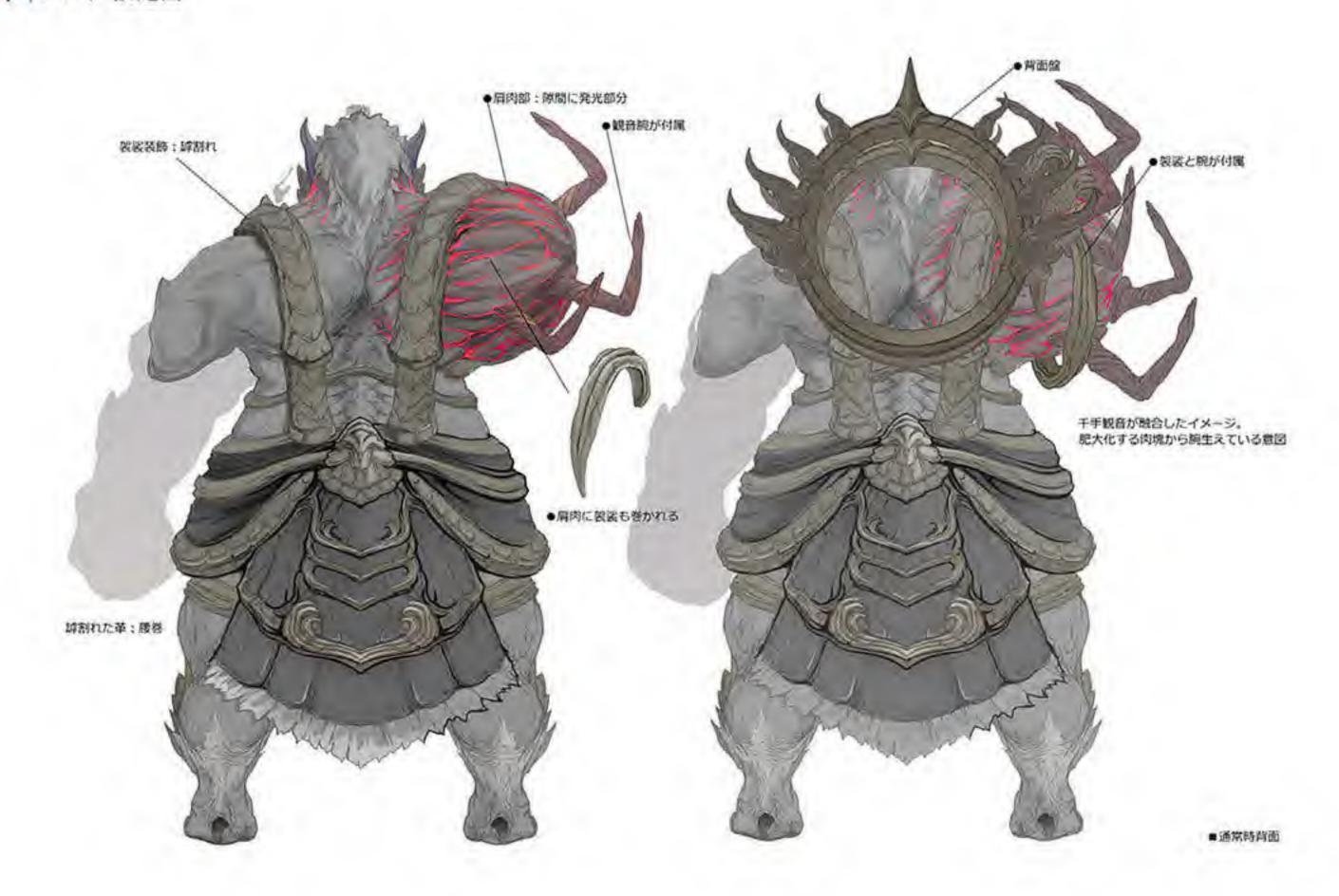


# ▶ ヌァザ 設定画





# ▶ ヌァザ 設定画



### ▶ ヌアザ 設定画





### ▶ ナヴァド・ヌァザ 設定画



### >>>> デザインのエピソード/ヌァザ系

コンセプトは"壊れた仏"。伊能のおかげで、いろんな意味 で壊れた存在になりましたね。また、バーストすると腕が生え ることは最初に決めていたのですが、問題はどうやって捕喰さ せるか?でした。何回作り直したか記憶にないくらいです。最 終的にはいい感じの暴れん坊になったのでよかった!

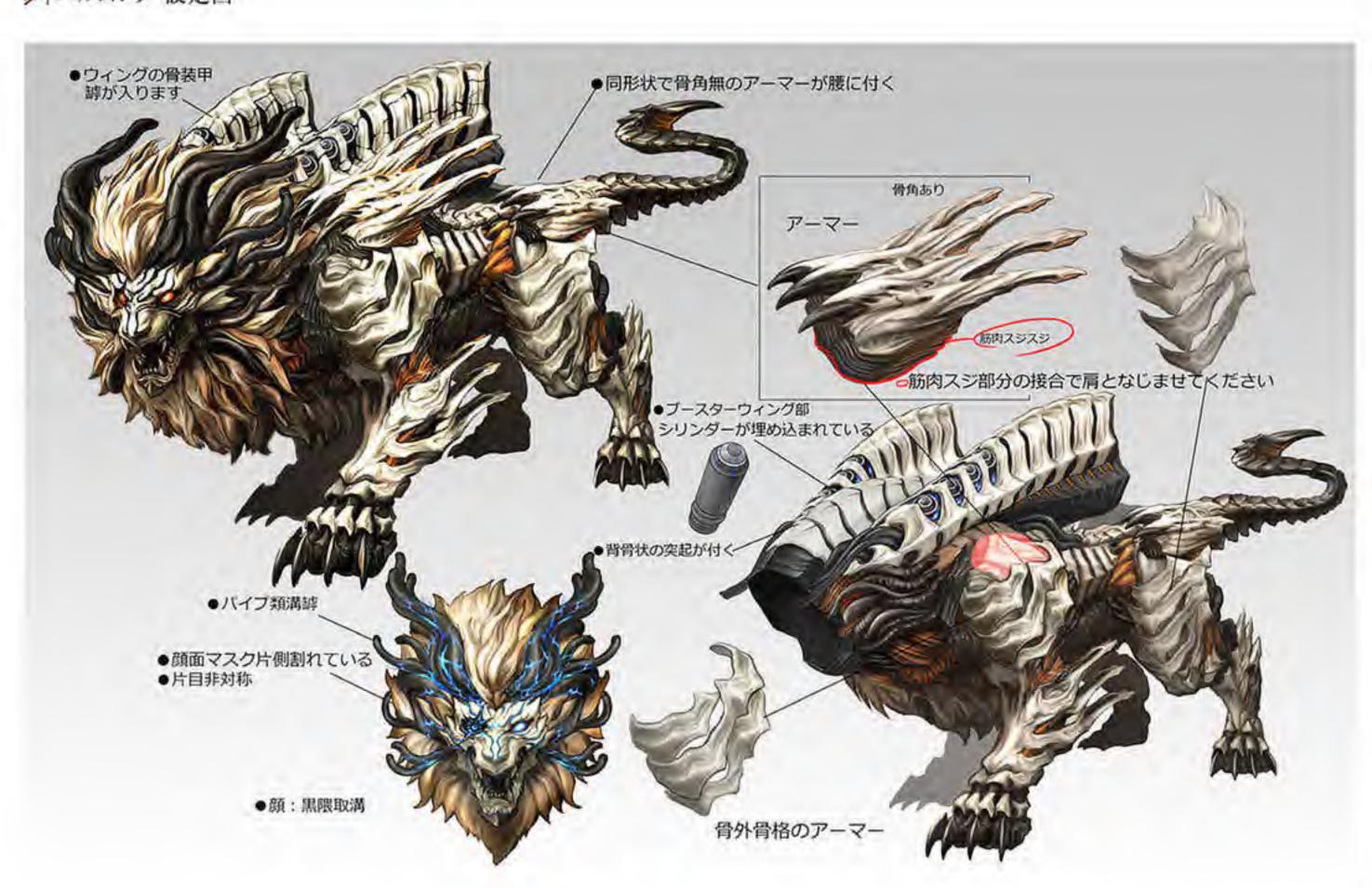
>> アラガミコンセプト 鈴木一微 (MARV)

巨漢タイプです。この"壊れた仏"など、キーワードのおも しろさに毎回すごく刺激を受けておりまして、この意図をブレ イする方に伝えられるよう、混ぜ混ぜしてこのヌァザをデザイ ンさせていただきました。人間の信仰イメージ形状と、発狂す る巨漢&腕物体という相反するものが一体化して混ざるのは、 とてもおもしろいと思っています。

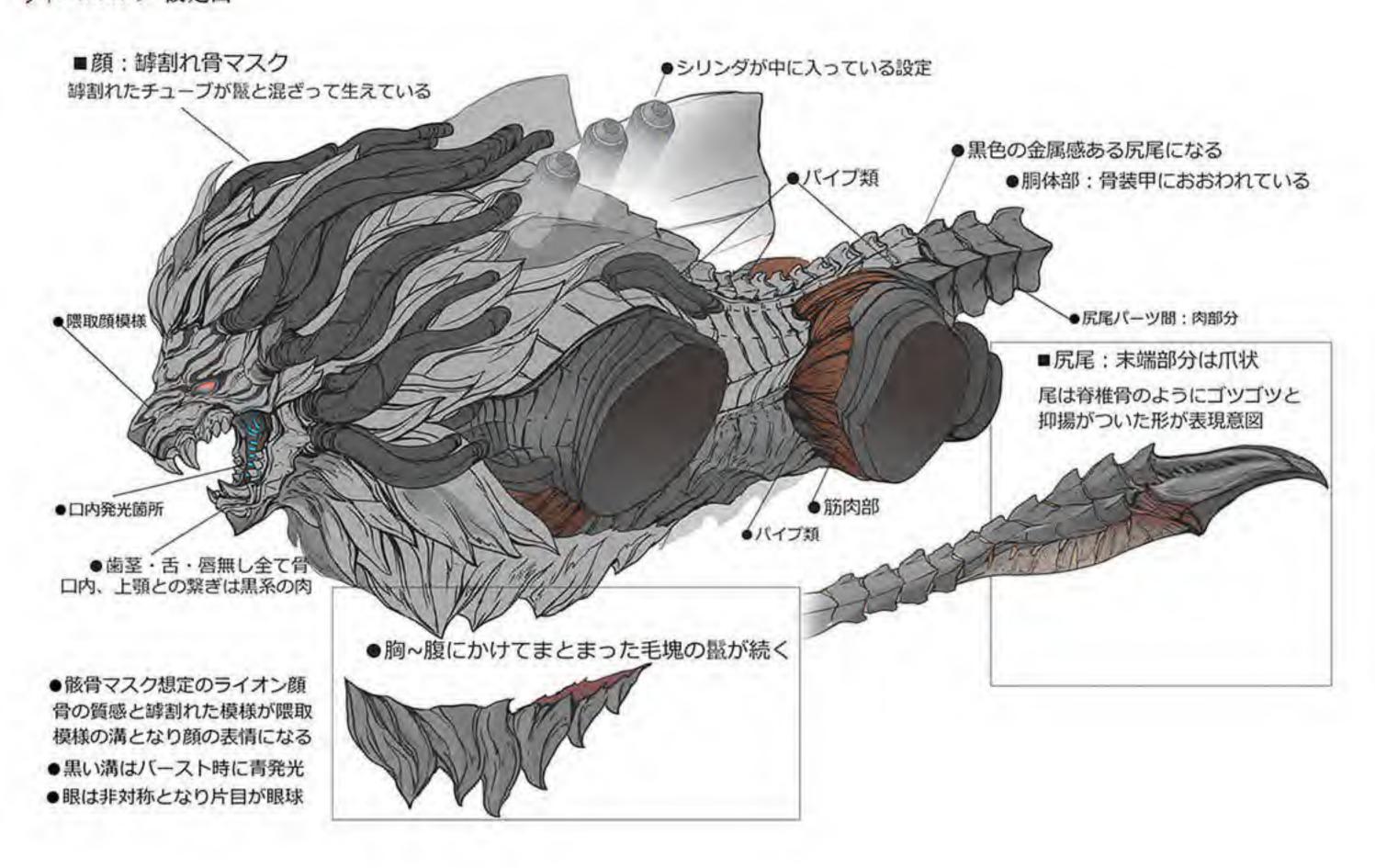
## ▶ バルムンク 設定画



# ▶ バルムンク 設定画

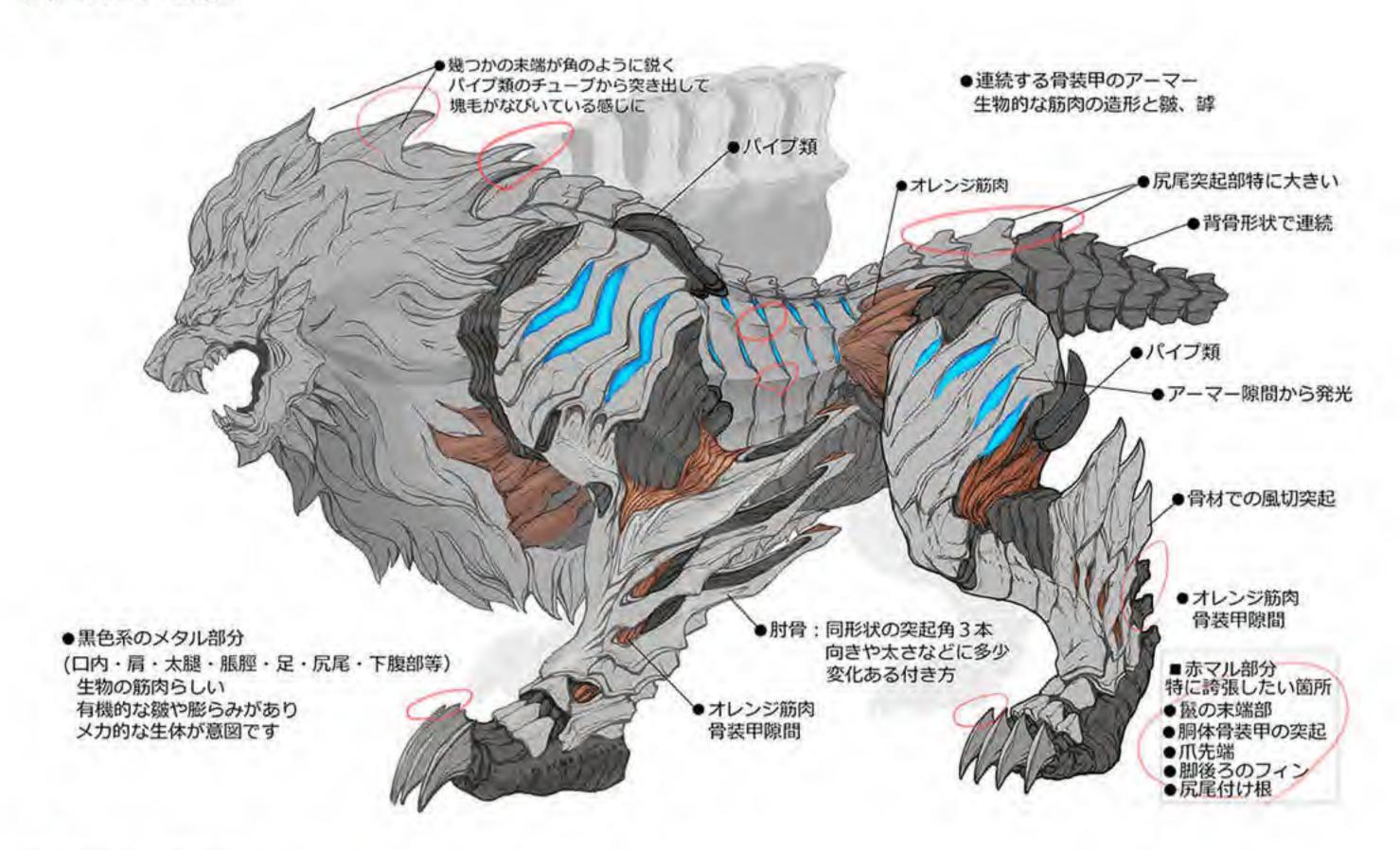


### ▶ バルムンク 設定画

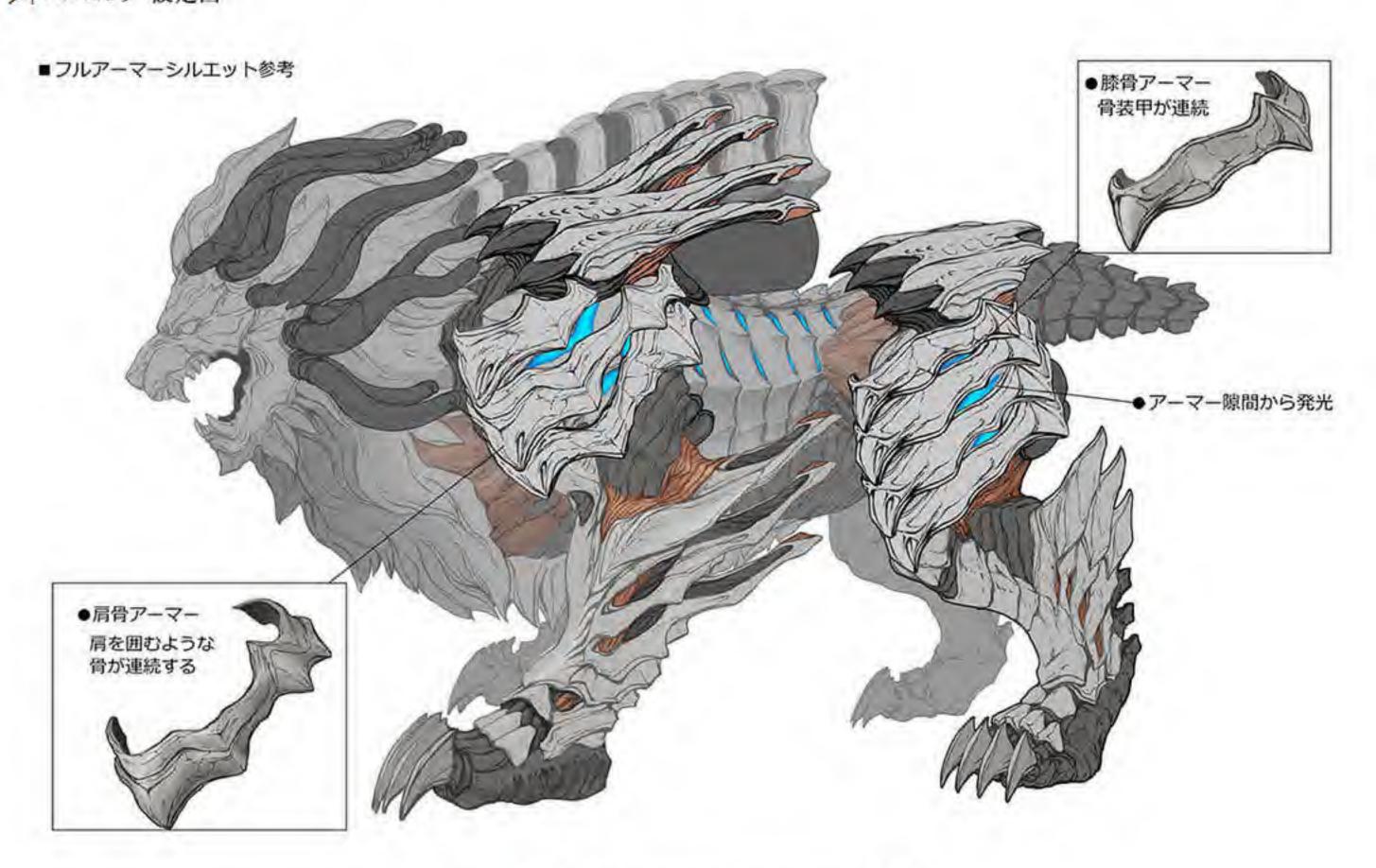


#### ▶ バルムンク 設定画





### > パルムンク 設定画



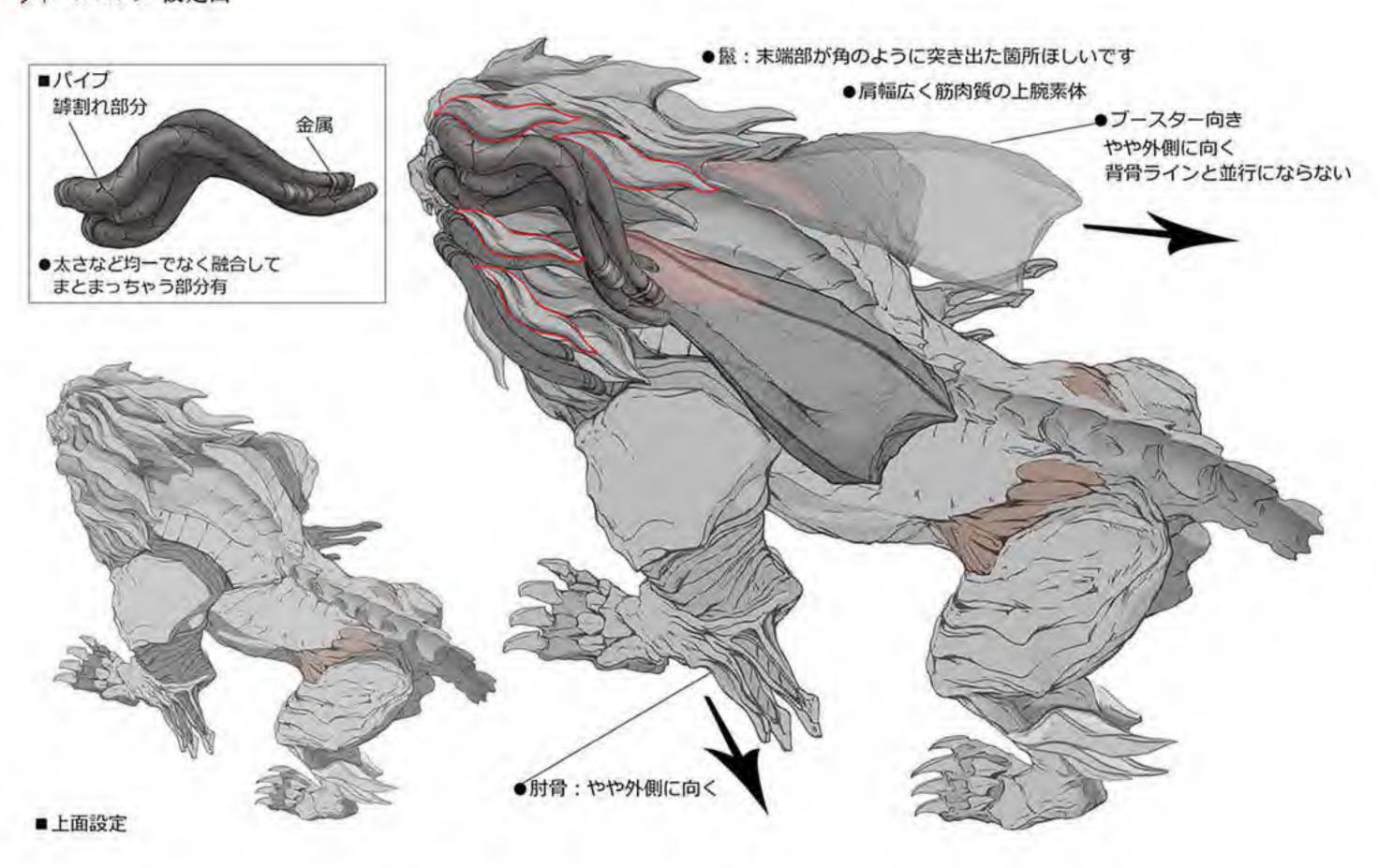
### >>>> デザインのエピソード/バルムンク系

コンセプトは"百骸の王"。あらゆるモノ(アラガミ、人間、 兵器などなんでも)を捕喰し、その骸を纏ったような風貌のア ラガミです。このアラガミは、伊能といちばん激しく意見を戦 わせながら作っていった記憶がありますが、そのぶん、最高に かっこいいアラガミになったと思います!

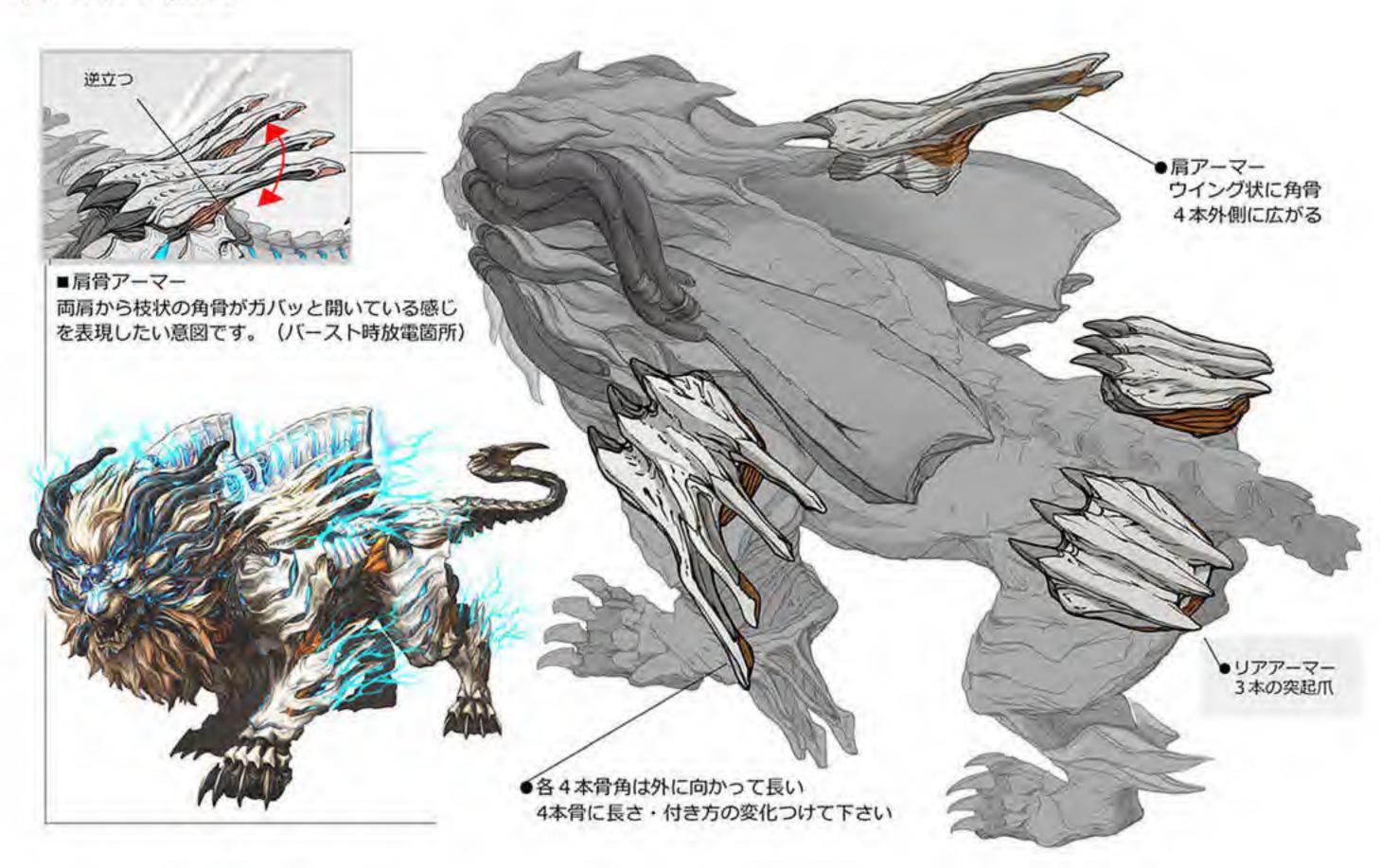
>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

バルムンクは、参加メンバーそれぞれが自分の抱く "かっこ いいイメージ"を脳内に展開したまま集まって検討する、とい う期間が長かったように思います。ライオンはカッコよくて当 然!……なイメージなので、かなりびくびくしつつも、各条件 のなかでやっと落ち着いた形態が、今回のルックスです。やは りライオンモチーフはとてもキマります。

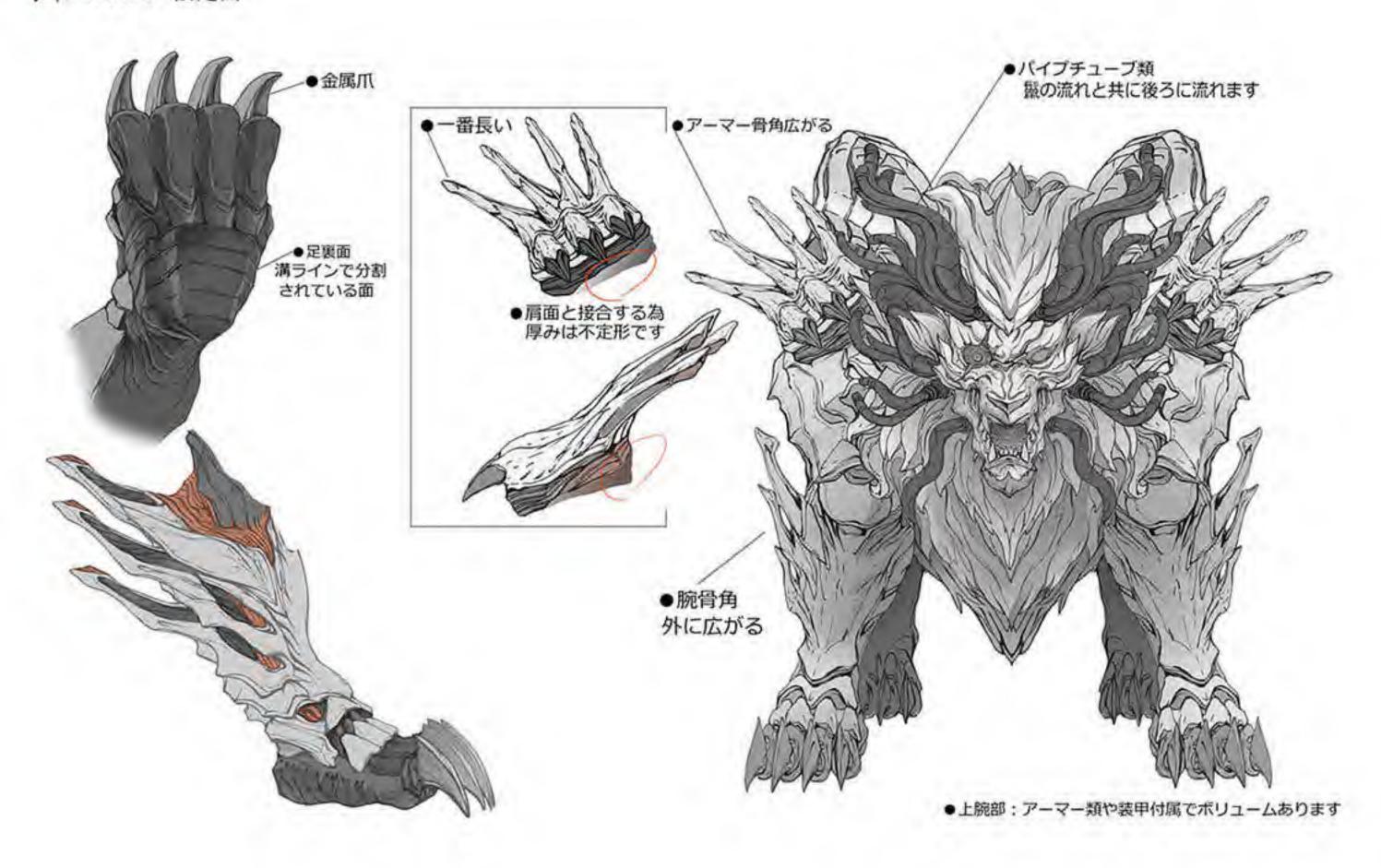
## ▶ バルムンク 設定画



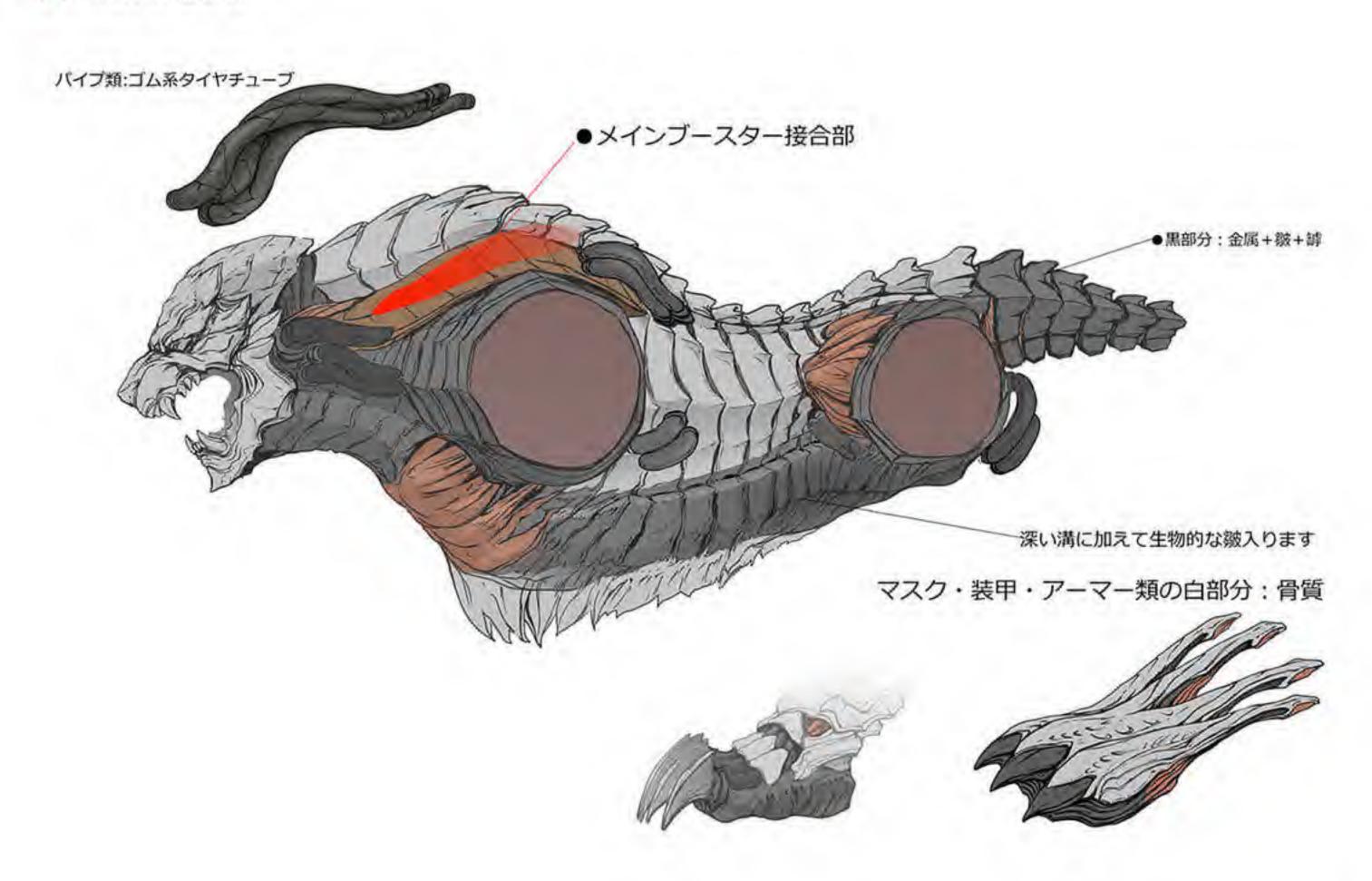
### ▶ バルムンク 設定画



## ▶ バルムンク 設定画



## ▶ バルムンク 設定画

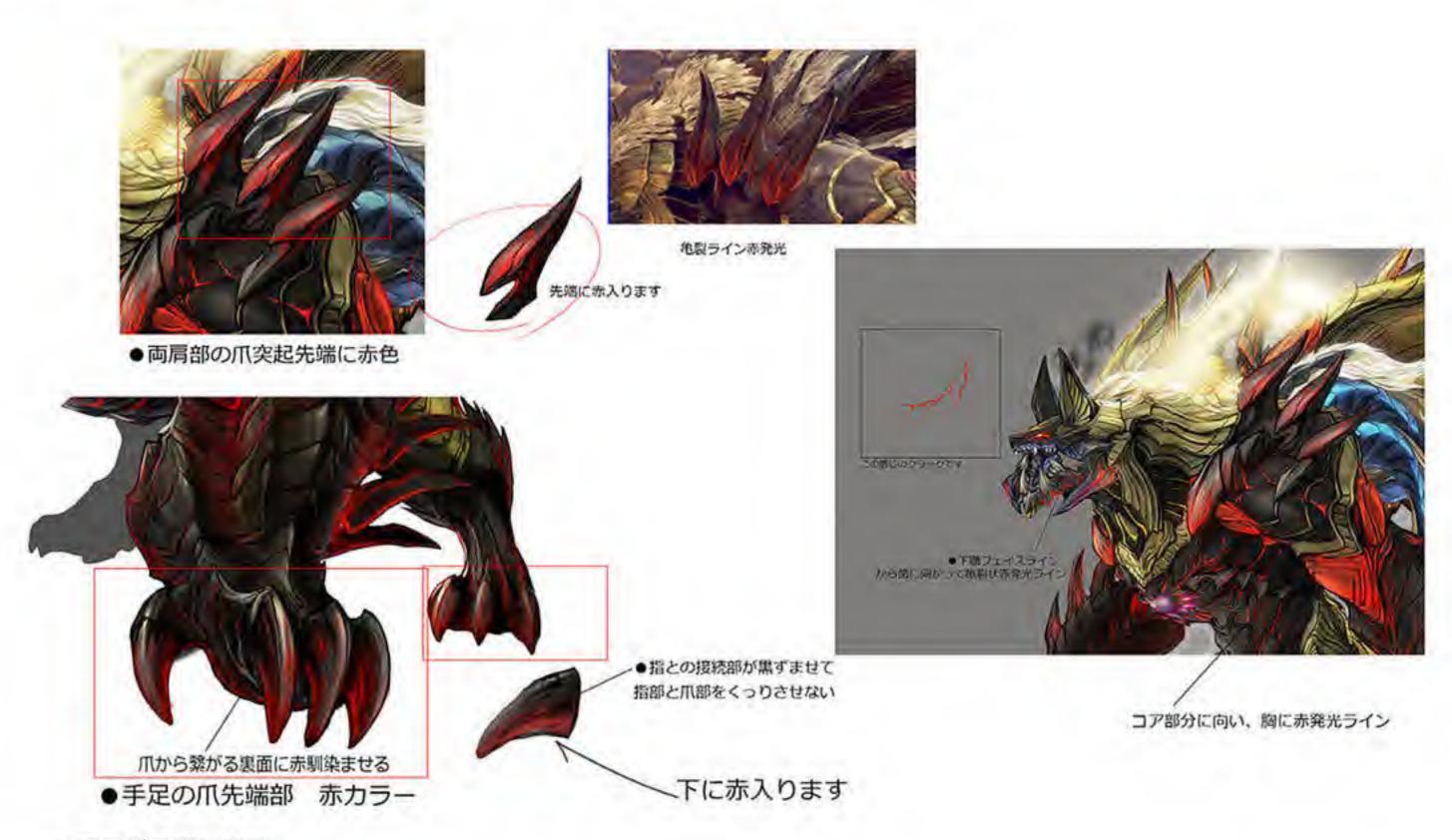


# ARAGAMI | ARAGAMI ILLUSTRATIONS

# ▶ アヌビス 設定画



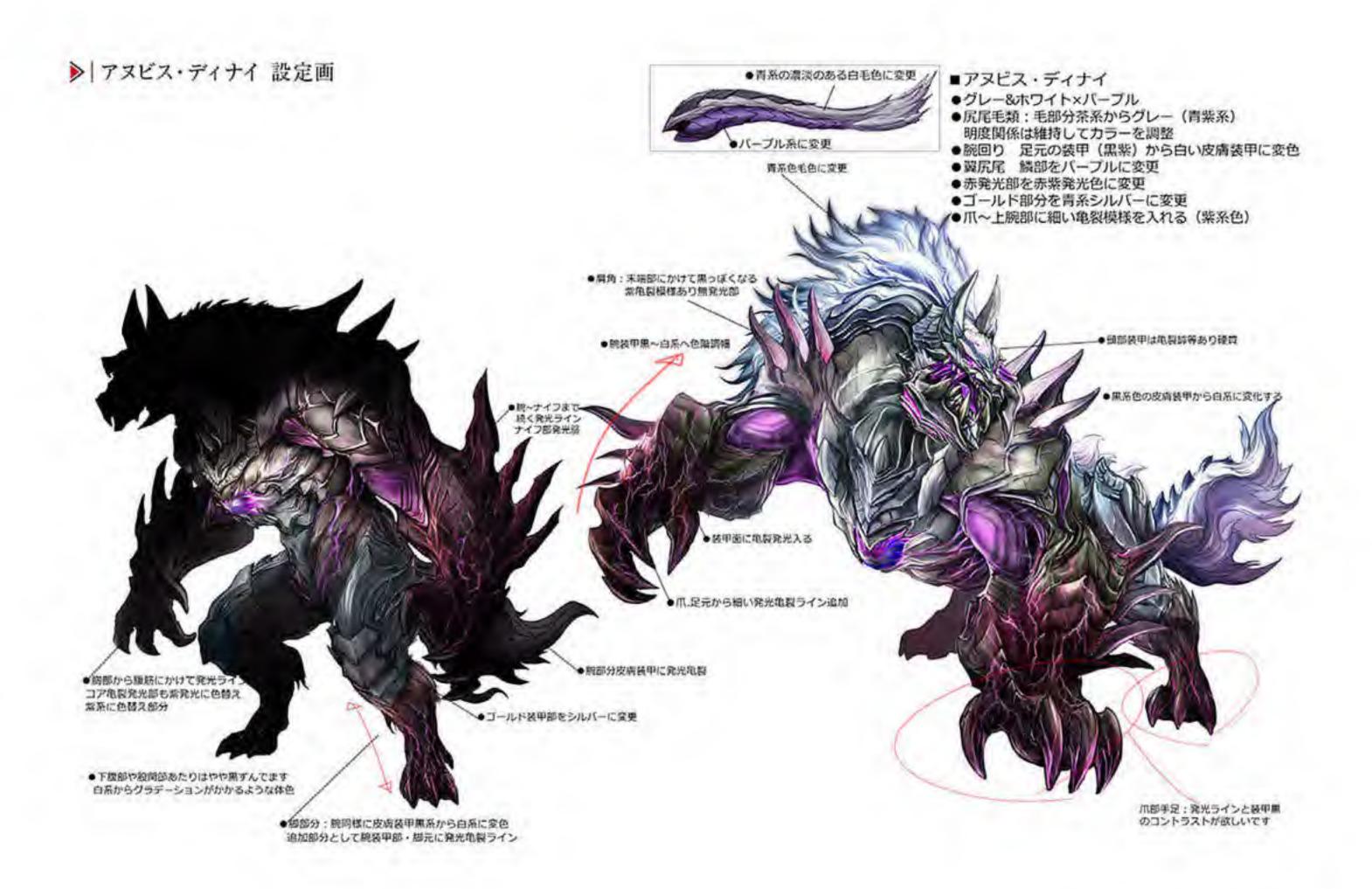
# ▶ アヌビス 設定画



■アヌビス補足設定

## ▶ アヌビス・ディナイ 設定画

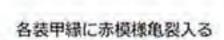


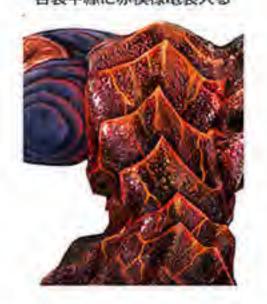


### ▶ アヌビス灰嵐種 設定画









氷亜種制作時の亀裂加筆時より 更に膝装甲部にも追加して下さい 脚金属装甲にも発光亀裂追加





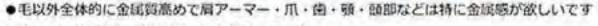
■バースト 光輪 炎ェフェクトリング



●爪牙類:端末が黄色変更、亀裂模様入る













各装甲ー枚ずつに赤縁も付きます

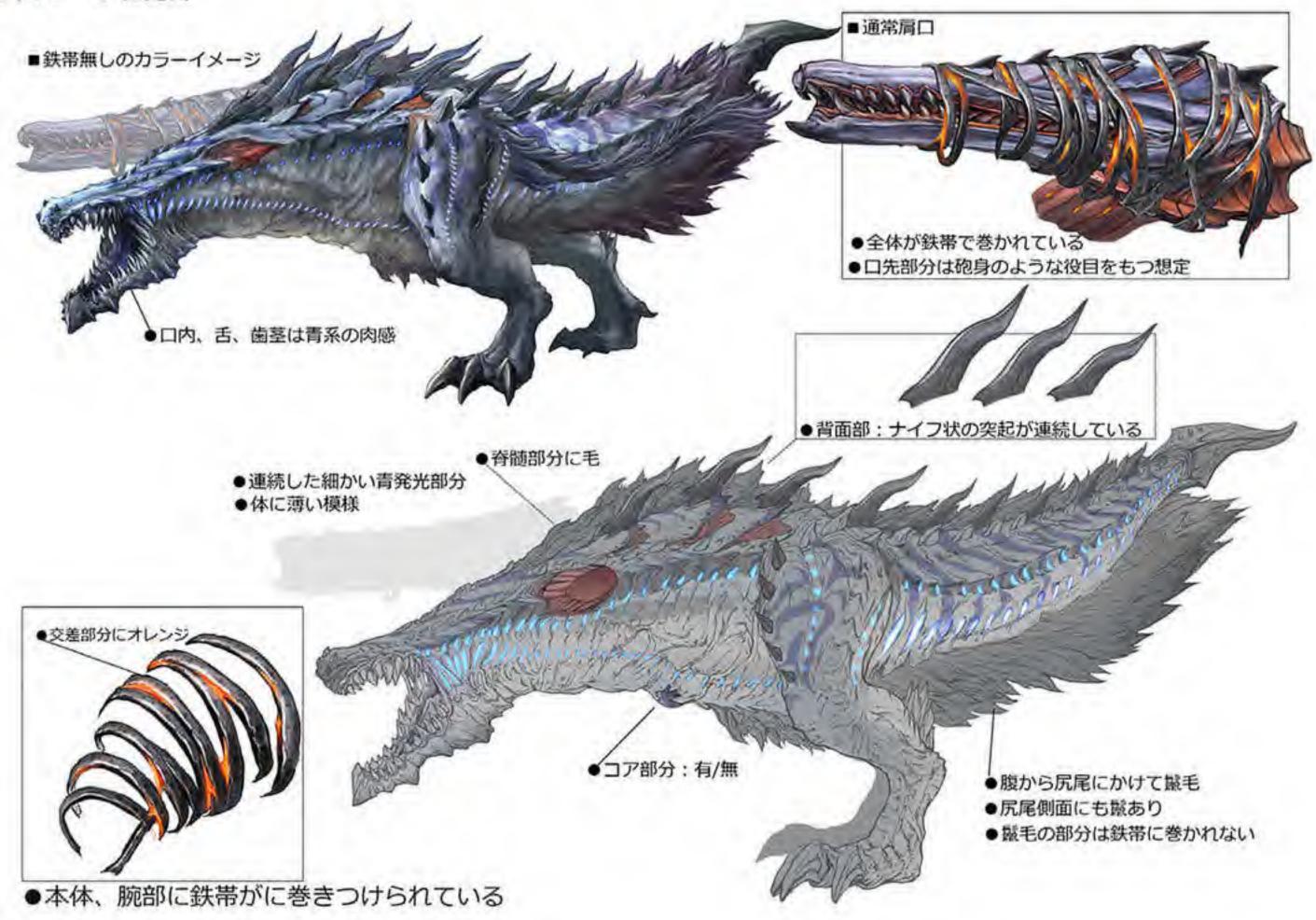
# >>>> デザインのエピソード/アヌビス系

コンセプトは"捕喰の王"。メインとなるアラガミを先に考 えよう!ということで、最初に生まれたアラガミです。"狂暴 性のなかに隠れる神性"をどうデザインに反映してもらうかが 難しかった記憶があります。バーストして立ち上がる姿は、"よ り神に近づいた姿"を表現したものです。

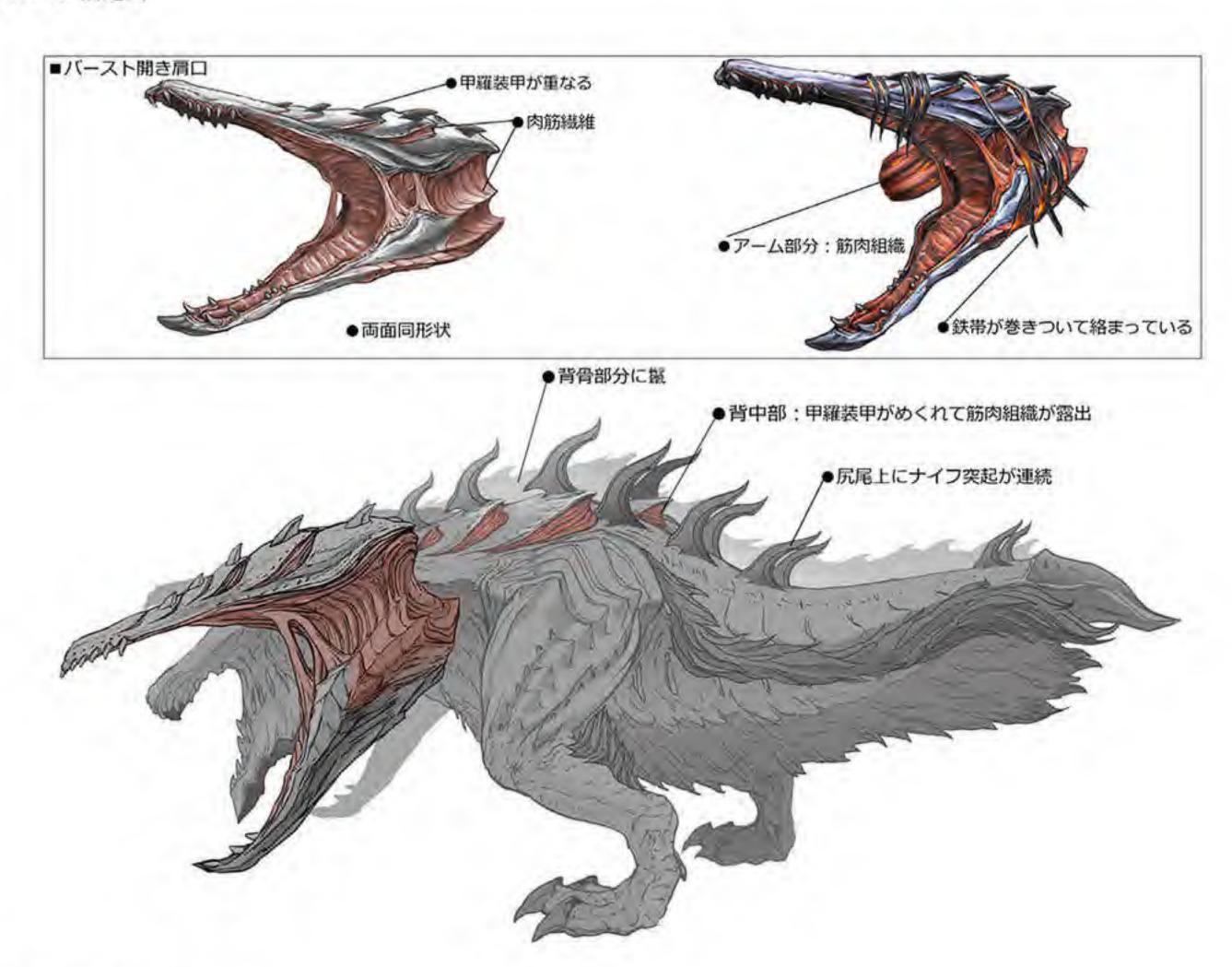
>> アラガミコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

最初にこいつを考えるのは腰が引けました。このテーマもカッ コよくて当たり前。今回のアラガミを代表するだけに、とても うれしく苦しみました。青い口内肉に、かなり反対されたこと が印象に残っております。が、イケイケな感じで尻尾状のウィ ングまで装備させてここに青を入れたいという意思を具現化し ています。

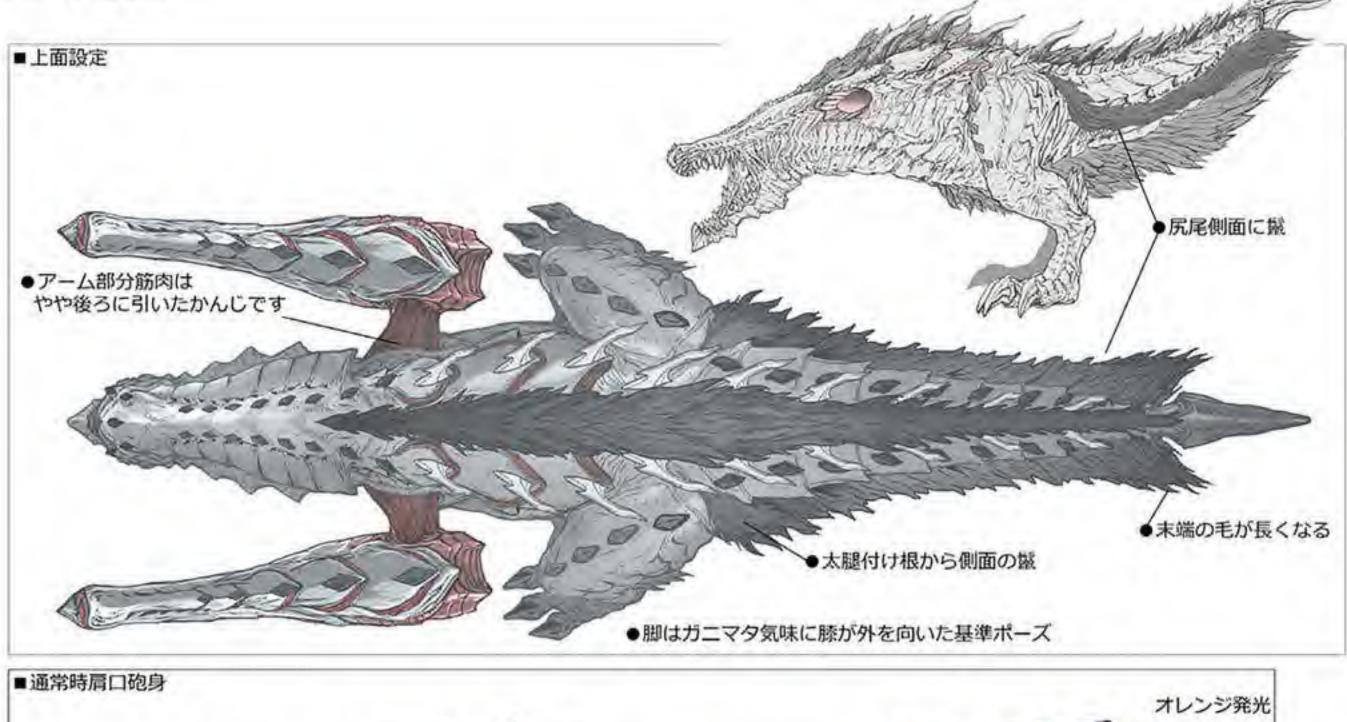
### ▶ ドローミ 設定画



### ▶ ドローミ 設定画

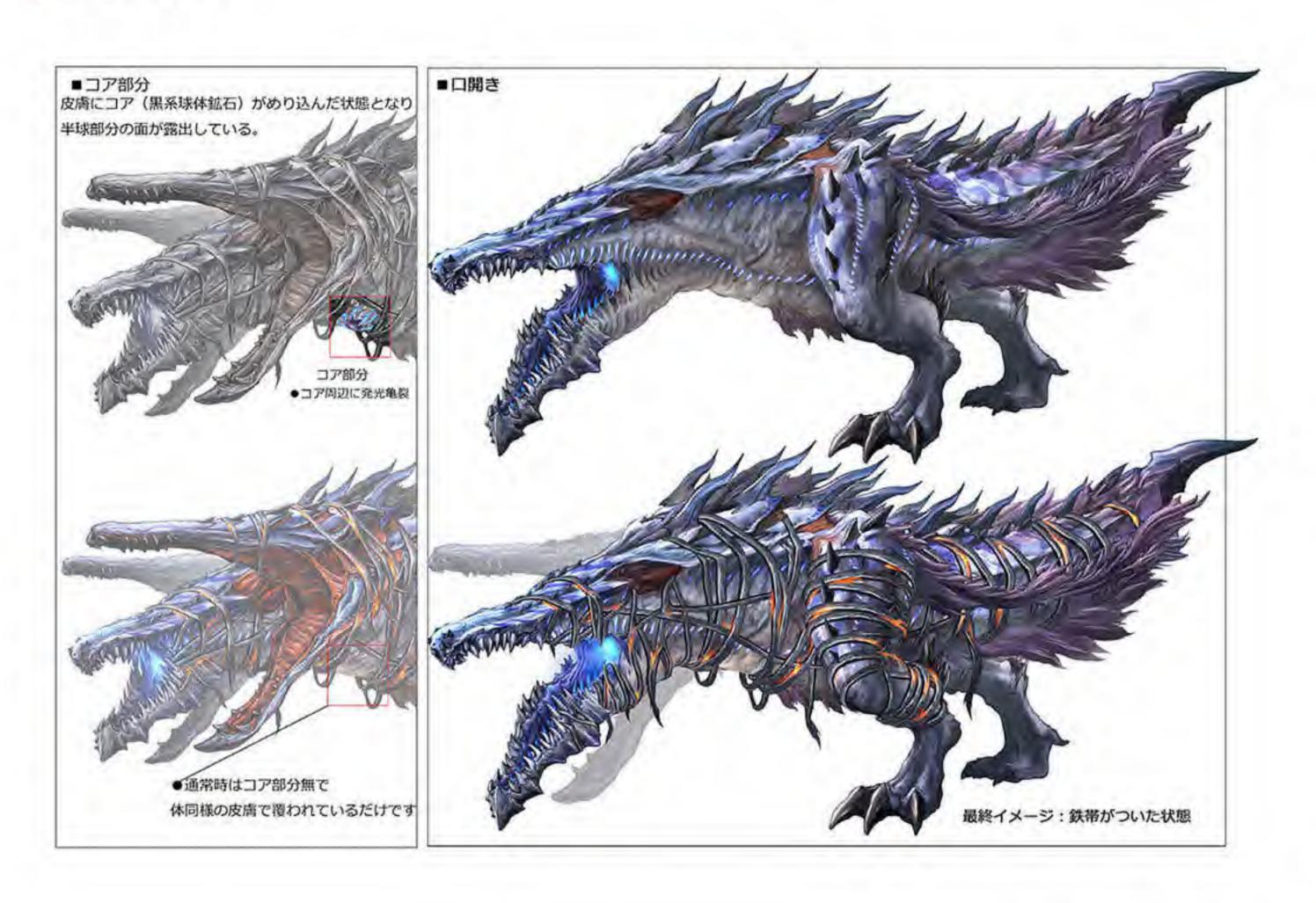


#### ▶ ドローミ 設定画

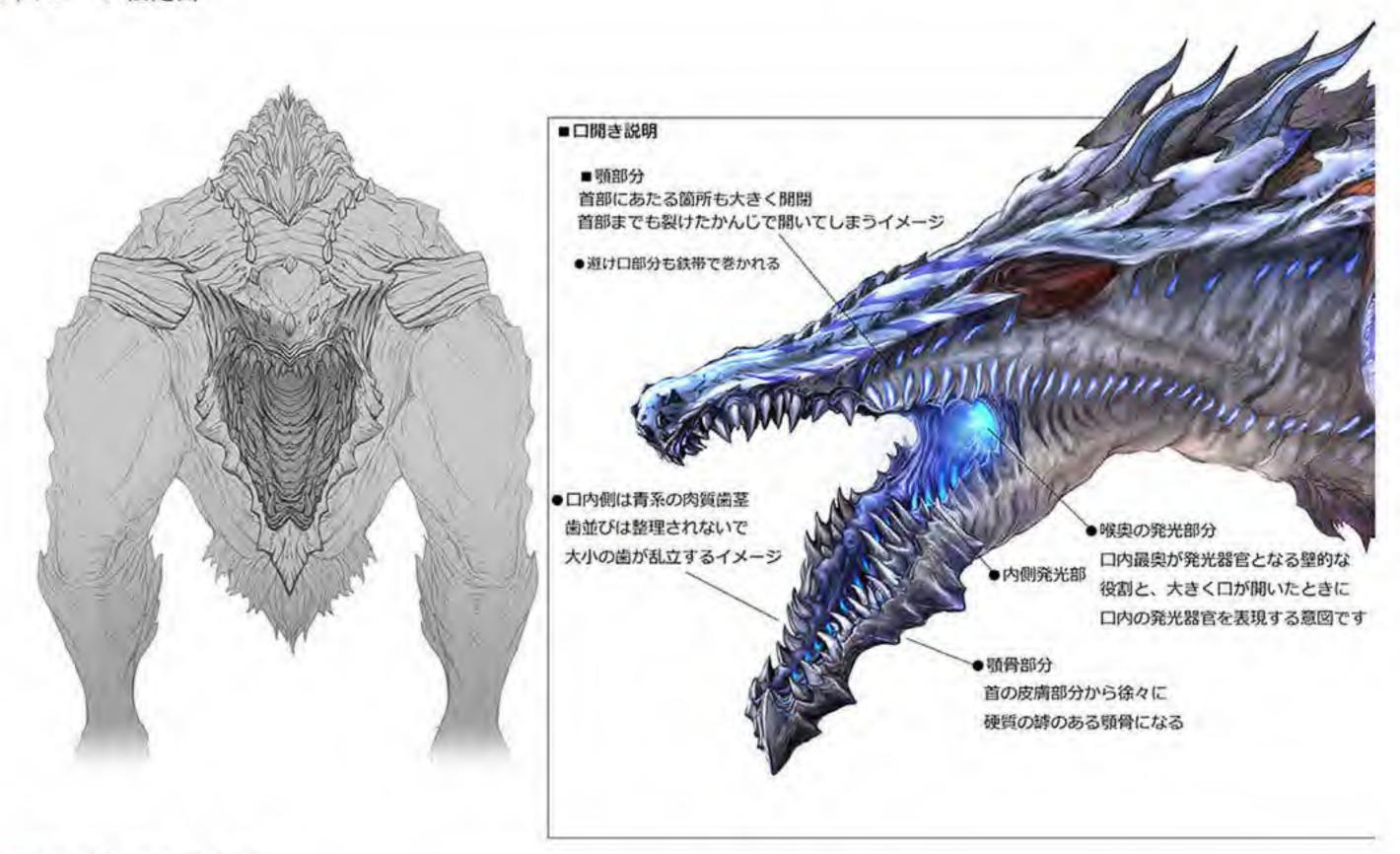




# ▶ ドローミ 設定画



#### ▶ ドローミ 設定画



#### ▶ シン・ドローミ 設定画



#### >>>> デザインのエピソード/ドローミ系

コンセプトは"大罪"。あまりにも凶悪で残忍な意思がアラ ガミになったイメージ。ただでさえ狂暴なのに、バーストする と鎖がちぎれその本性が解き放たれるという、なんとも無慈悲 なアラガミです。目がないのがお気に入りです。

>> アラガミコンセプト 鈴木一微 (MARV)

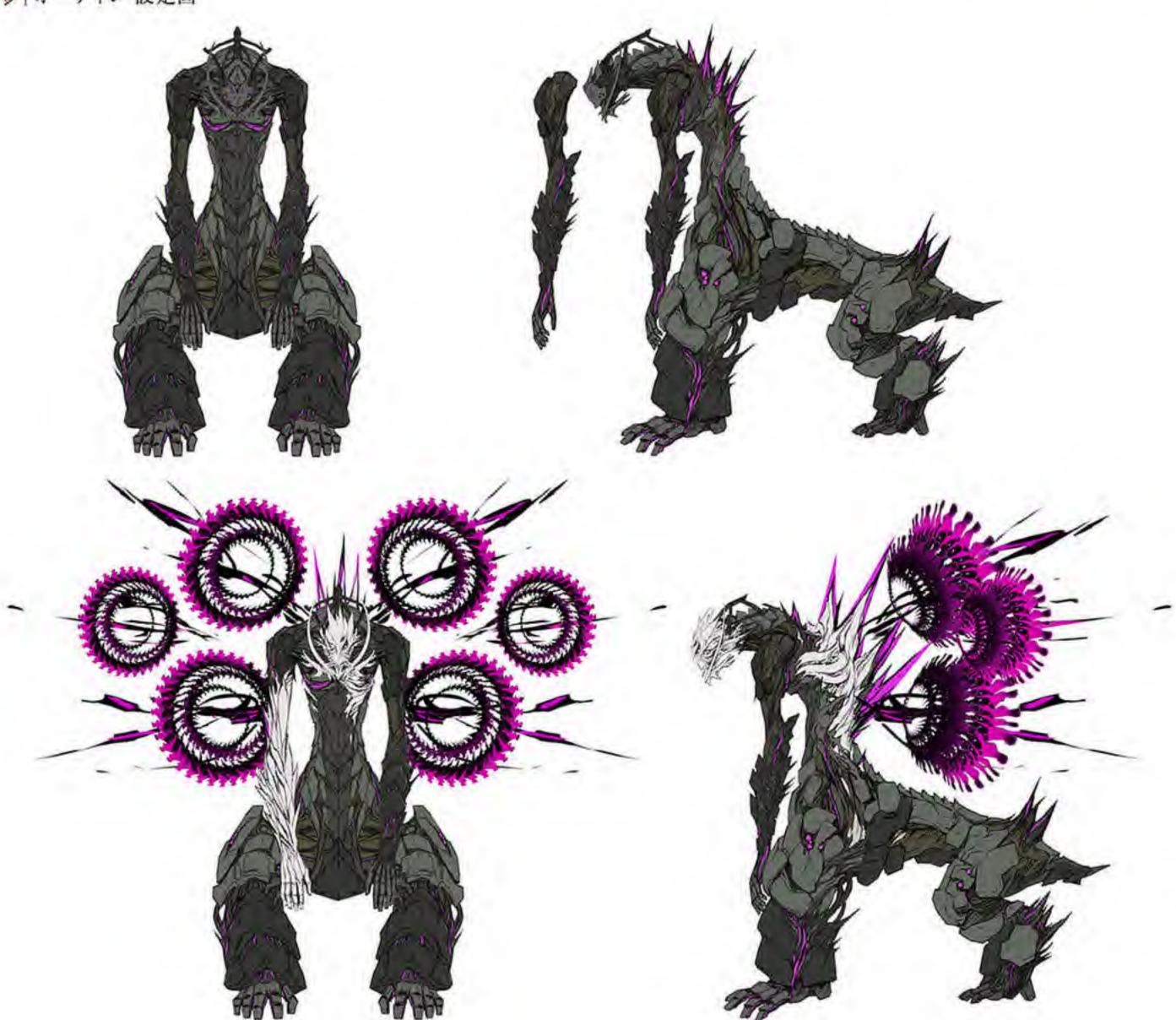
体に何を巻きつけるかで、何気に苦労してしまいました。と にかくガブガブ捕喰するという単純明快なイメージの肩口砲身 で提案し、低知能で"食欲"の大罪のみが急激に発達した、暴 発性のアラガミが伝えられればと思います。いつかはメカドロー ミやってみたいと思っています。

>> アラガミデザイン 伊能浩彦 (MARV)

# ▶ オーディン 設定画

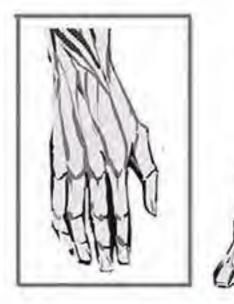


▶ オーディン 設定画



起伏があるイメージです

# ▶ オーディン 設定画





# 暴走後\_暴走腕

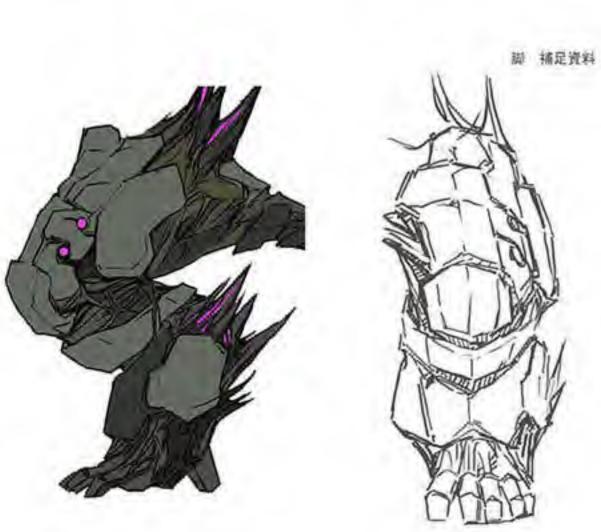
爪の部分はアラガミ化した細胞?が爪に見立てて 形を形成したものですので質感に差はないです。











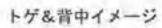




脚裏

前脚

後ろ脚





# >>>> デザインのエピソード/オーディン系

全体のシルエットができるまでに試行錯誤をくり返しました。この時 期は、別タイトルのデザインをしていたときの影響がまだ残っており、 アラガミ特有のシルエットが出せずに苦しんだ覚えがあります。

>> アラガミデザイン 伊藤通章 (BNSI)

# WORLD FIELD & GADGET ILLUSTRATIONS GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS

# フィールド&ガジェット設定画

#### > ミナトのエンブレム

【GE3】ミナトのテーマカラー



「ベニーウォート」 銀(特色が難しい場合はグレー) →商業都市の設定から、銀貨のイメージ。



「グレイプニル」 モスグリーン (彩度の低い緑色) →フェンリルの軍事組織を主体としている設定から、 ミリタリーのイメージ



「クリサンセマム」 金(特色が難しい場合は彩度の低い黄色) →クリサンセマムの黄色い花と 輝かしいイメージから。



暗い紫 →工業都市の重みのあるイメージ。



「ダスティミラー」 →植物のダスティミラーの寒色系のイメージ。



「朱の女王」 暗い赤 →組織の名称である「朱」から。

### >>>> デザインのエピソード/エンブレム

ベニーウォート:ベニーウォートの葉をモチーフにデザイン、とい うオーダーから始まり、商業都市から始まった港、という設定があっ たので時計と商業の記号を入れてみました。葉の並びかたや大きさ、 またペニーウォートの丸い葉っぱの記号化がなかなか決まらずに苦労 した記憶があります。

グレイブニル:フェンリルの一部隊から分離して残った組織なので、 このフェンリルマークで、ほかの元フェンリル部隊とどう差別化する かを意識し、部隊の成り立ちや経緯を考えていろいろ案を出していき ました。『ゴッドイーター』シリーズのエンブレムをデザインする初仕 事でしたので、けっこう紆余曲折の跡が見えますね……。

バラン:バランという葉をモチーフに、ということで始めたのですが、 じつはエンブレムのなかでこれを最後にデザインしたので、葉っぱを 周りに飾るデザインはすでにゲーム内のあちこちにありました。そこ でほかと差別化すべく"工業の町"を前面に押し出していこうと考え ました。工業と言えば、運送の馬と工場の歯車、柱も入れてみようと いった流れで完成しています。自分的にはわりと気に入っています。

>> デザイナー 島居宏行 (BNSI)

クリサンセマム:名前のとおり、クリサンセマム (ノースポール) の花をモチーフにデザインしました。これまでの「ゴッドイーター3」 の力強いエンブレムとは異なりきゃしゃで、いまにも手折られそうに 見えますが、その実しっかりと地面に根を張り、寒さに耐え抜き、花 を咲かせる。そんな意味合いを込めています。花言葉は"誠実"、「高潔"、 "愛情"。

朱の女王:赤の女王仮説(種・個体・遺伝子が生き残るためには進 化し続けなければならない) をモチーフにデザインしました。このエ ンブレムにあしらったのは盾とクローバー。花言葉は諸説ありますが、 "幸運"、"新生"、"誠実"という言葉を添えています。

ダスティミラー:名前のとおり、ダスティミラー(シロタエギク) の葉をモチーフにデザインしました。白い繊毛で覆われた葉は、霜に 当たっても枯れず中央のエンブレムを包み込んでいます。 花言葉は "あ なたを支えます"。中央のエンブレムは……皆様よく似たものを、ど こかで目にしていらっしゃるかもしれませんね。

>> デザイナー 木村まゆみ (BNSI)

# ▶ | AGEの腕輪



# >>>> デザインのエピソード/腕輪

デザインの際、両腕に腕輪が装着されているという要望以外 は自由にまかせてもらえたので、囚人を連想させるように両腕 輪を繋げてみました。デザインをリニューアルするのではなく、 アタッチバーツを装着することで旧腕輪を再利用するというア イデアもうまくいったと思います。

>> デザイナー 伊藤通章 (BNSI)



現役のゴッドイーターの腕輪 赤と銀の部分が明るめで色鮮やか。



赤と金の部分の色が暗くくすんでいる 封印措置が取られたうえで黄色いテーブが巻かれている。

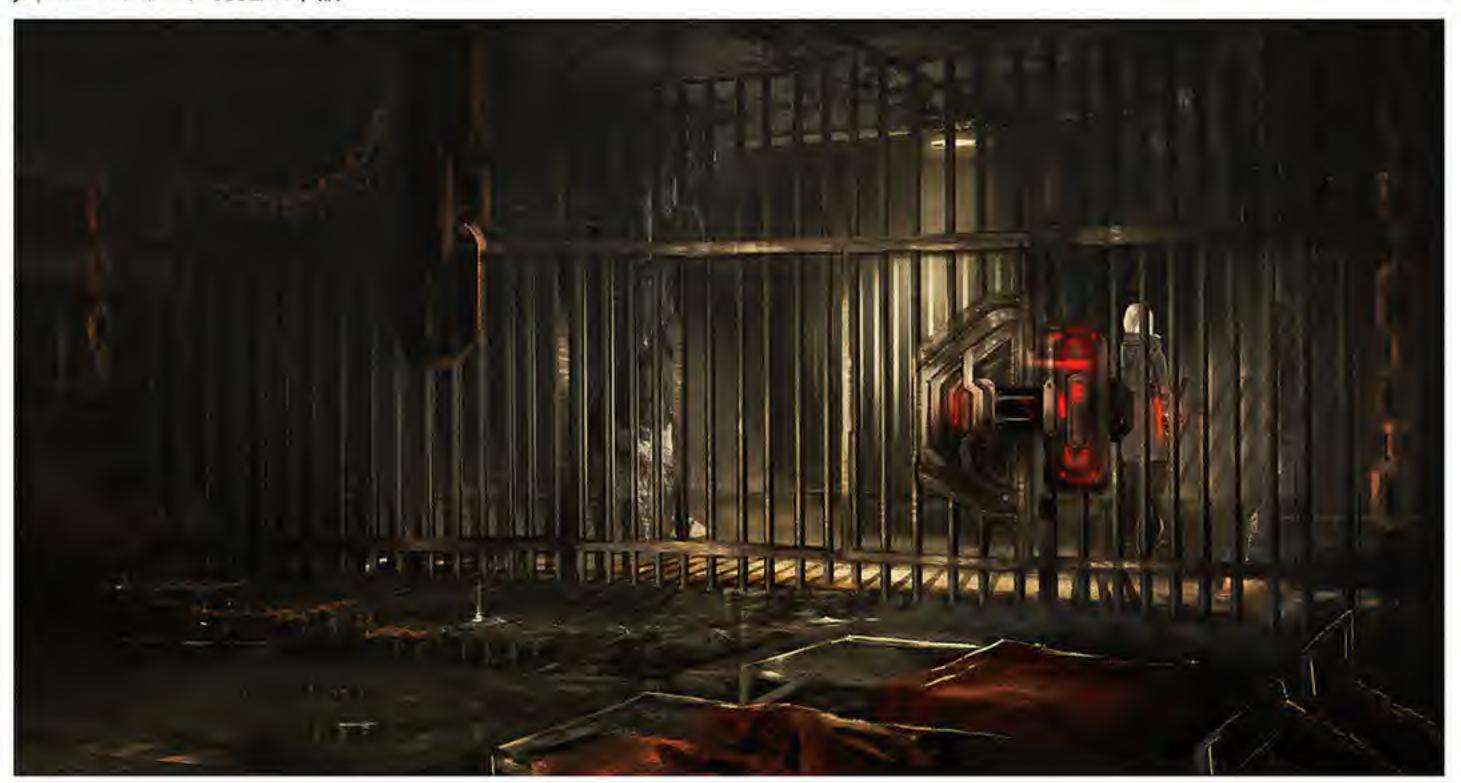
#### ▶ 神機保管ケース



# ▶ ペニーウォート AGEの牢獄



▶ ペニーウォート AGEの牢獄



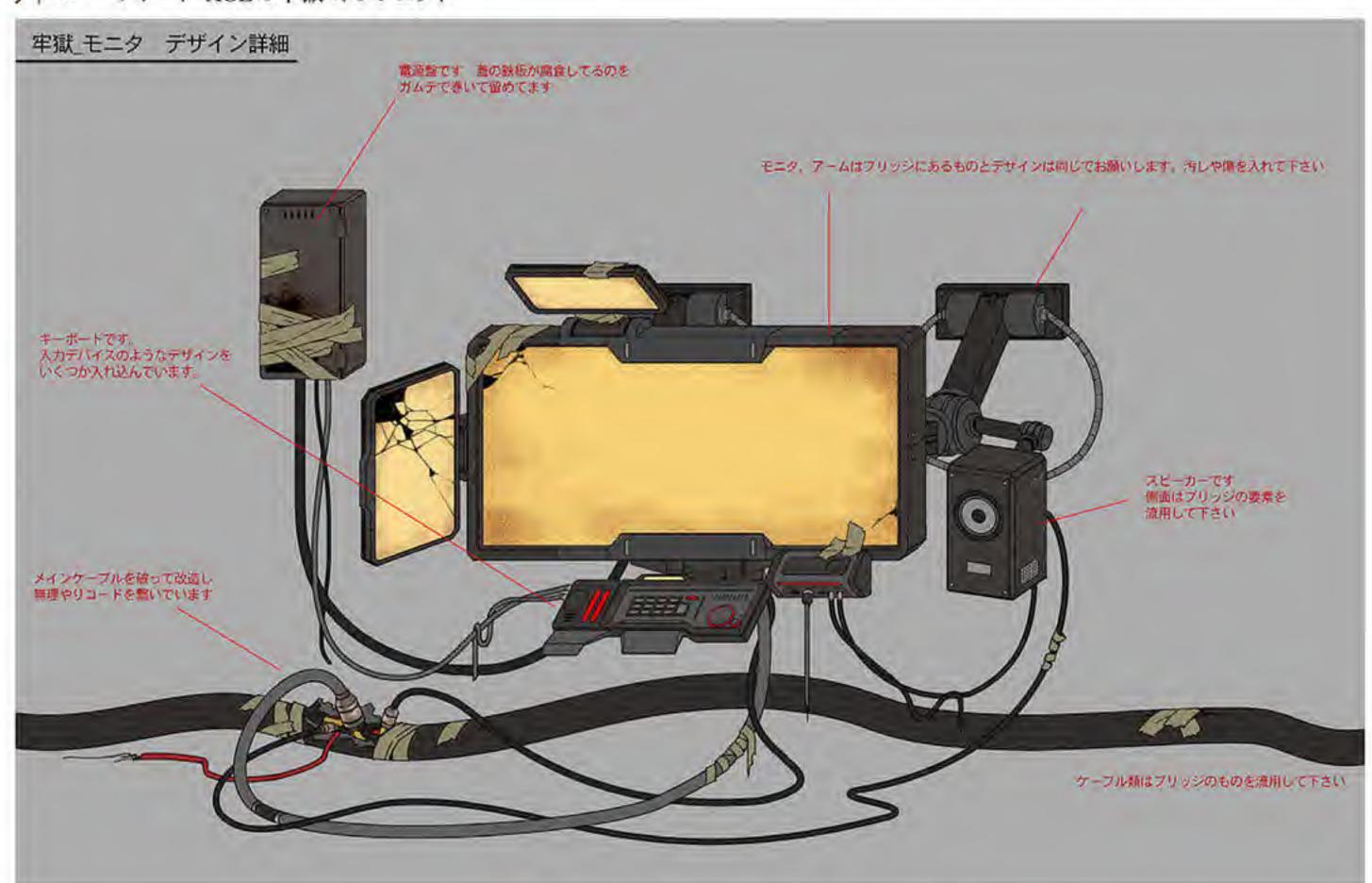
▶ ペニーウォート AGEの牢獄 オブジェクト



▶ ペニーウォート AGEの牢獄 オブジェクト



#### ▶ ペニーウォート AGEの牢獄 オブジェクト



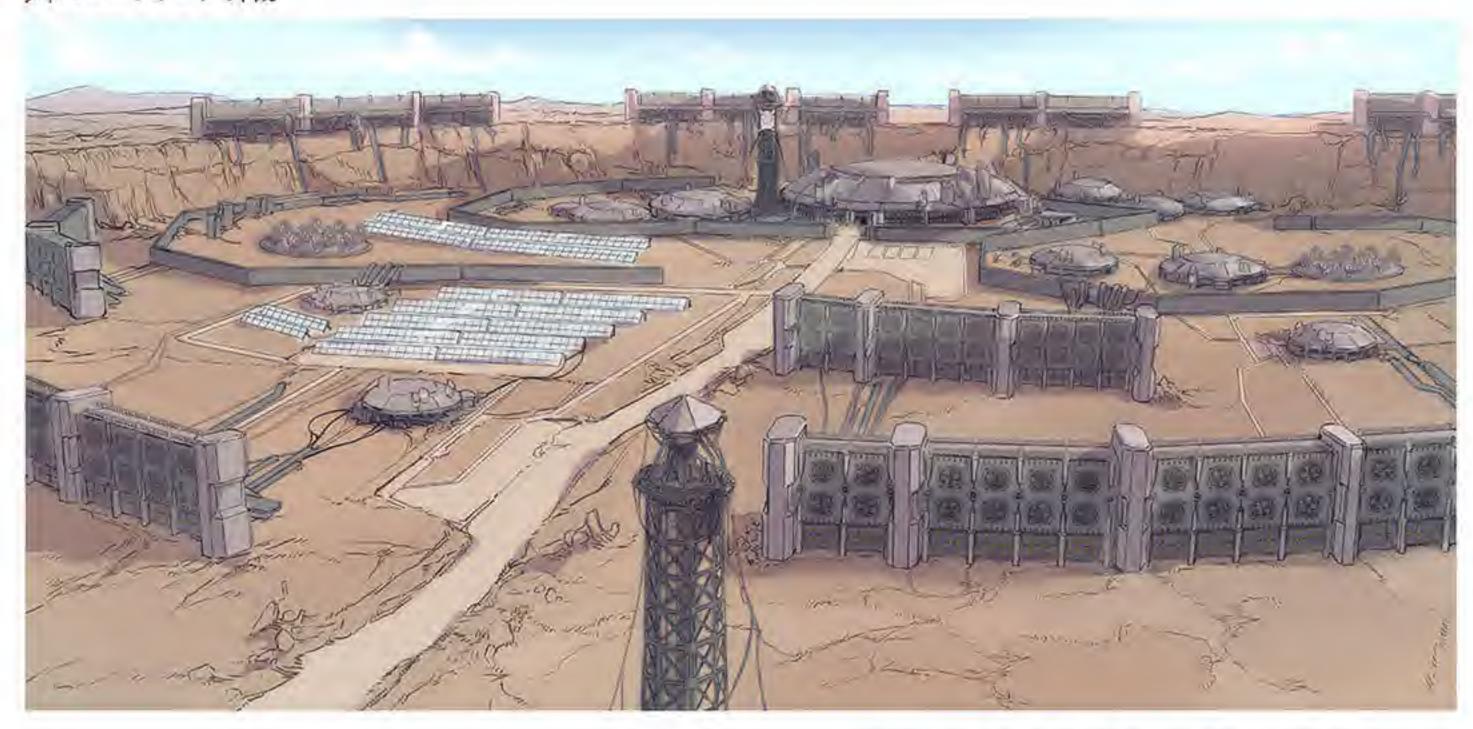
### >>>> デザインのエピソード/ペニーウォート

「ゴッドイーター3」は絶望から始まるコンセプトであるので、 最初の場所が牢獄であることは必然といえば必然かもしれませ ん。よく見ると、壊れた壁に無理やり鉄格子がつけられている のがわかると思います。AGEの必要性がどんどん増していっ ていたので、急遽、牢獄として使うように改造したのでしょう。 >> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

AGEたちを追い込むため力を尽くしました。湿気や雨漏り、 使い古された劣悪な物資、そして、どこにもないトイレ!きっ と衛生面の理由で外に配置されているのでしょう。序盤に訪れ る絶望的な環境を味わってもらえるように考えつつも、半廃墟 としての美しさも重視して設計しました。この狭い空間で生ま れた関係が、後の団結力を生みだします。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

#### ▶ ペニーウォート 外観



#### >>>> デザインのエピソード/ペニーウォート

いくつも配置されている送風装置付き堤防は板倉氏のアイデアです。堤防は画 像だとそこまで大きく見えないかもしれませんが、ダムのように巨大な建造物です。 デザイナー 伊藤通章 (BNSI)

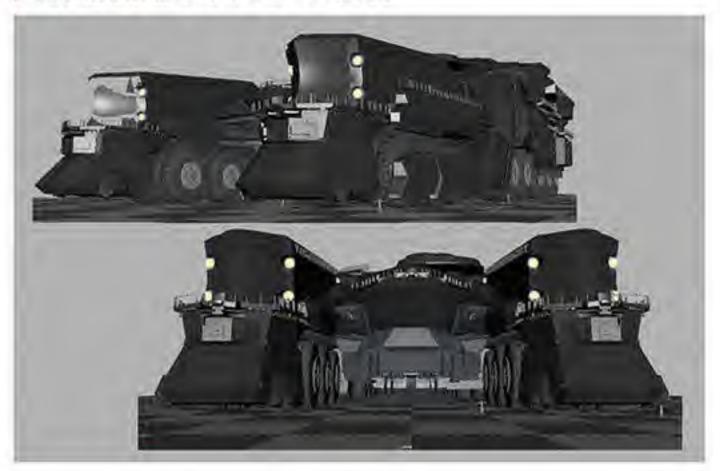
### WORLD | FIELD & GADGET ILLUSTRATIONS



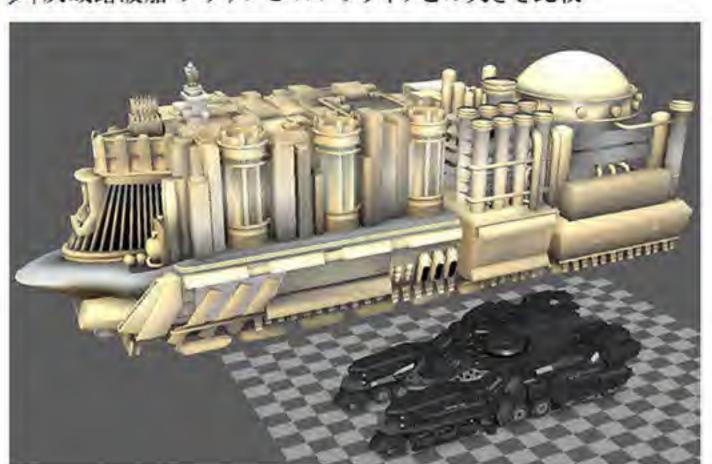
# ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 外観



### ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 外観



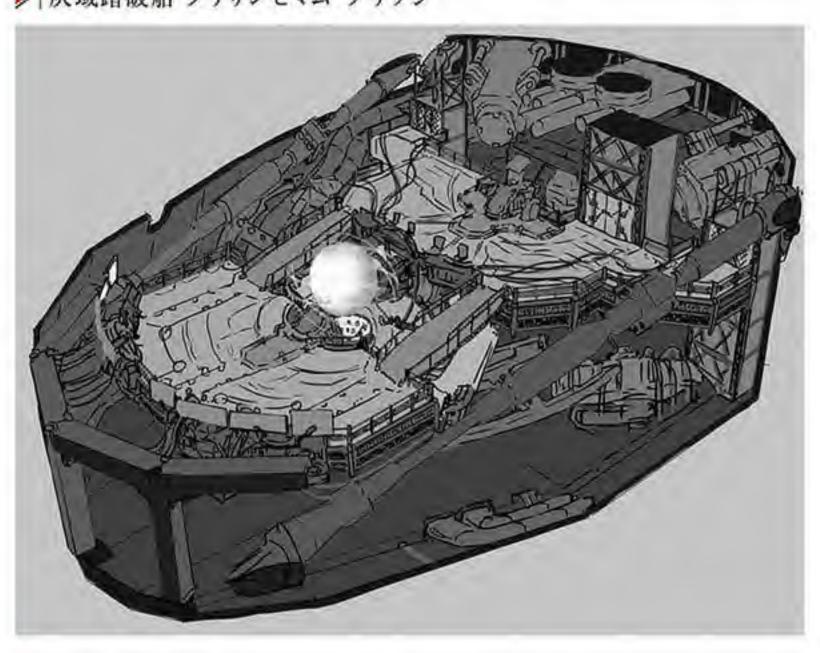
#### ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム フライアとの大きさ比較



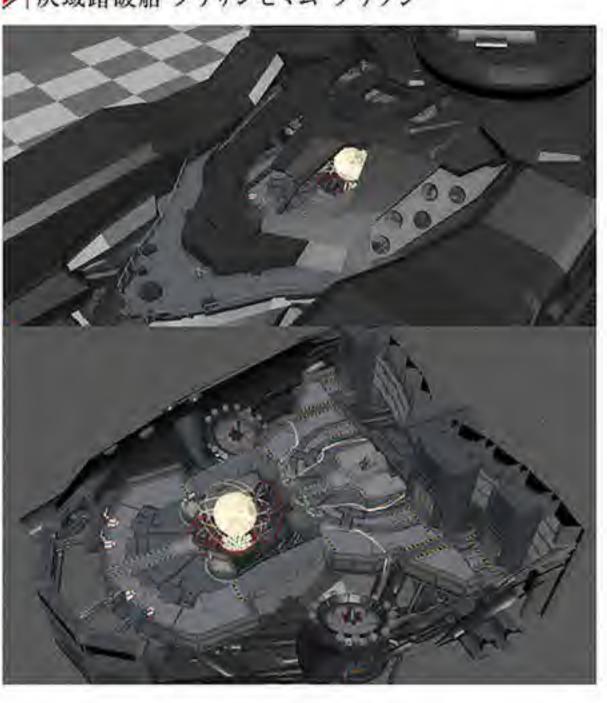


▶ 灰域踏破船 クリサンセマム コンテナユニット

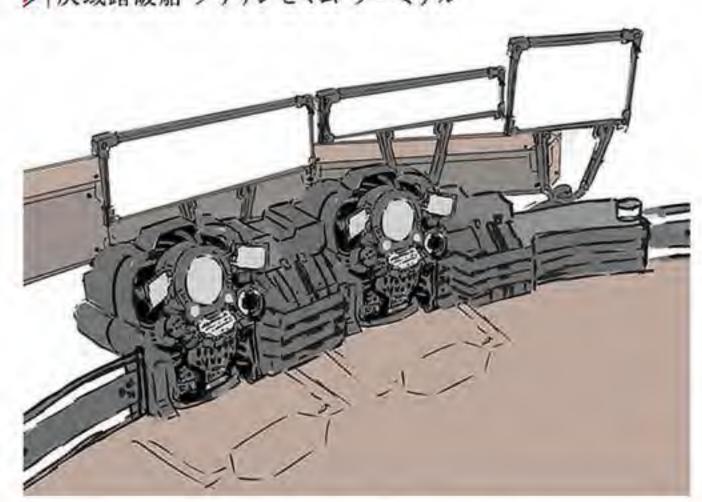
# ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム ブリッジ



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム プリッジ



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム ターミナル



ターミナルのディテールについて メインモニタ サブモニタ スピーカー ターミナルの使用 時に個人認証を行 キーボードの左にある うための腕輪を差し込むくぼみ 円筒はディスクドライブ のような丸い形状です。ステンレスの です。奥の深い穴は腕輪を差 やコネクタなどです。 板の上に暗いグレーのキーが並んで し込んだときに手が入る隙間 下部分のディテールは いるイメージです。キーボードの右上 です。(AGEの腕輪のデザイン

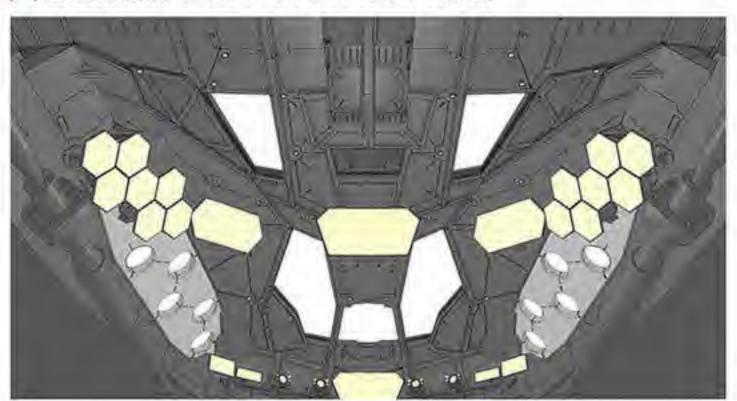
にはトラックボール

がついています。

この線画部分を

参考にしてください。

▶ 灰域踏破船 クリサンセマム ブリッジの天井



# >>>> デザインのエピソード/灰域踏破船 クリサンセマム

キャラバンのスケッチはラフなものしか作成せず、モデリングしながらデザインを考えま した。内部施設と外観のデザインがきちんと整合性が取れているものにしようとこだわって おり、ブリッジは車体にきれいに収まっています。あらゆる方向から見てかっこよくなるよ うにがんばりました。ブリッジのこだわりのポイントは、通路のすぐ近くに見ることのでき る巨大な機械です。巨大な過給機やドライブシャフトをむき出しにすることで船全体の巨大 感を演出しつつ、この世界のメカニックの無骨な雰囲気を出したいと思いました。球体のレー ダー部分やモニター内のデザインは不得意な分野でしたが、マーベラス様がとてもかっこい いデザインにしてくださいました。

>>デザイナー 板倉耕一(BNSI)

がまだないので、くぼみの形状

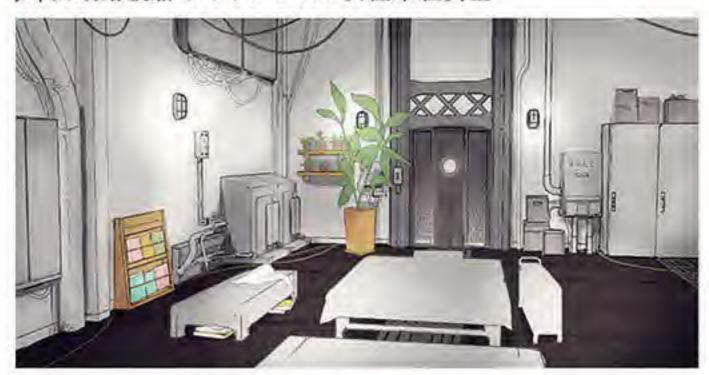
は仮です。)

# WORLD | FIELD & GADGET ILLUSTRATIONS

#### ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 男性乗組員室



#### ▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 女性乗組員室



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 男性乗組員室



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 女性乗組員室



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 執務室



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム 医務室



▶ 灰域踏破船 クリサンセマム ロビー

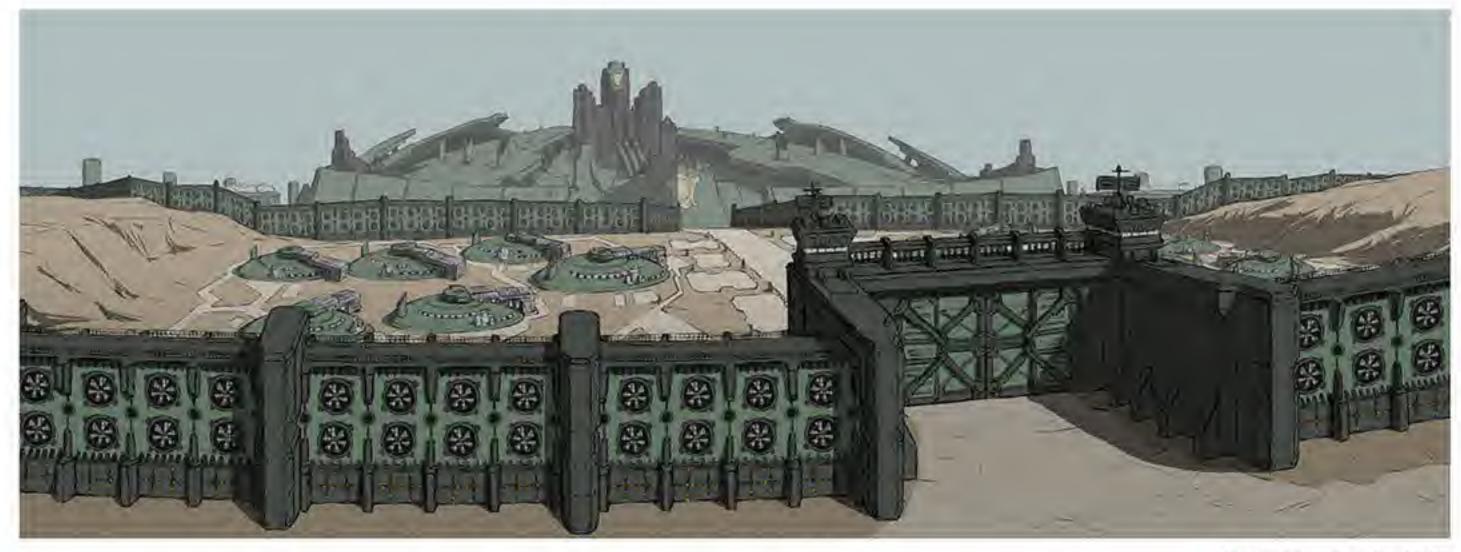


▶ | 灰域踏破船 クリサンセマム コンテナ倉庫



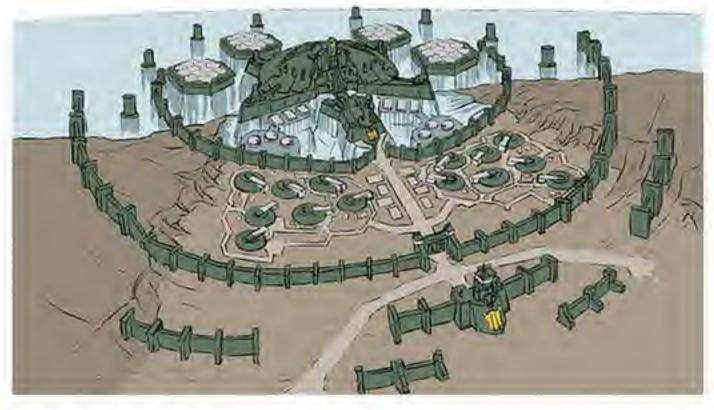
### >>>> デザインのエピソード/灰域踏破船 クリサンセマム

ほとんど時間がないなかでデザインすることになったため、とても忙しかったのを覚えています。 男子部屋と女子部屋の違いを考えながらデザインしていくのはおもしろい作業でした。男部屋 は散らかり具合のリアリティを、女部屋は荒廃した世界での少しの安らぎを、といった具合で。 >>デザイナー 伊藤通章 (BNSI)



▶ | アローヘッド 外観

▶ | アローヘッド 外観



▶ 旧市街地 礼拝堂

# >>>> デザインのエピソード/アローヘッド

フェンリルが崩壊したあとの世界だとしても、グレイブニルほどの力を持つ組 織の拠点であれば相応の威厳ある雰囲気にしたいと思ったところ、なんでも巨大 にしたくなる癖が出てしまい、ものすごく巨大なデザインにしてしまいました。 この時代は空気中に灰域の危険な粒子が混ざっているため、対アラガミ防壁で守 るだけではなく巨大なファンで風を送ることで危険な粒子を寄せ付けない構造になっ ているという設定を聞いたので、防壁には多数のファンを敷き詰めています。

>>デザイナー 板倉耕一(BNSI)



▶ 旧市街地 礼拝堂



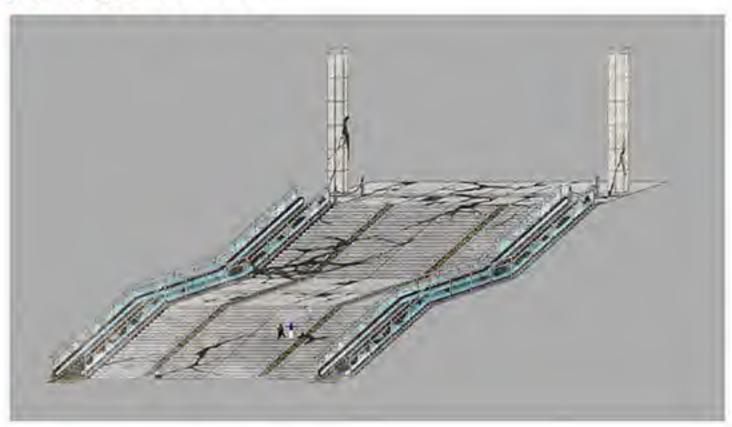
### ▶ 旧市街地 繁華街跡



▶ 旧市街地 繁華街跡



▶ 旧市街地 オブジェクト



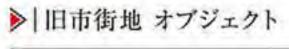
# >>>> デザインのエピソード/旧市街地

コンセプトは"二回滅びた街"。かつてアラガミによって破壊され、その後、灰域 によって再び滅びた街です。ゲーム序盤で行く戦場なので、「ゴッドイーター」シリー ズらしさと「3」ならではの新しさを同時に味わっていただけるように意識しました。 >> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

"さらに傷つけられた世界"という「ゴッドイーター3」の世界観を表現するべく、 ビルの大穴というシリーズ特有の表現に橙に光る侵蝕表現を加えることで、今作の 新しいビジュアルを作りました。ステージは "灰に変わっていく街" というテーマで デザインしており、グレイッシュに統一することで橙の光とのコントラストを意識 しています。アラガミをも食らう異様な災厄"喰灰"の蔓延した場所で生き延びる、 AGEたちの世界です。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

# ▶ 旧市街地 オブジェクト







▶ 大渓谷 鉱山跡



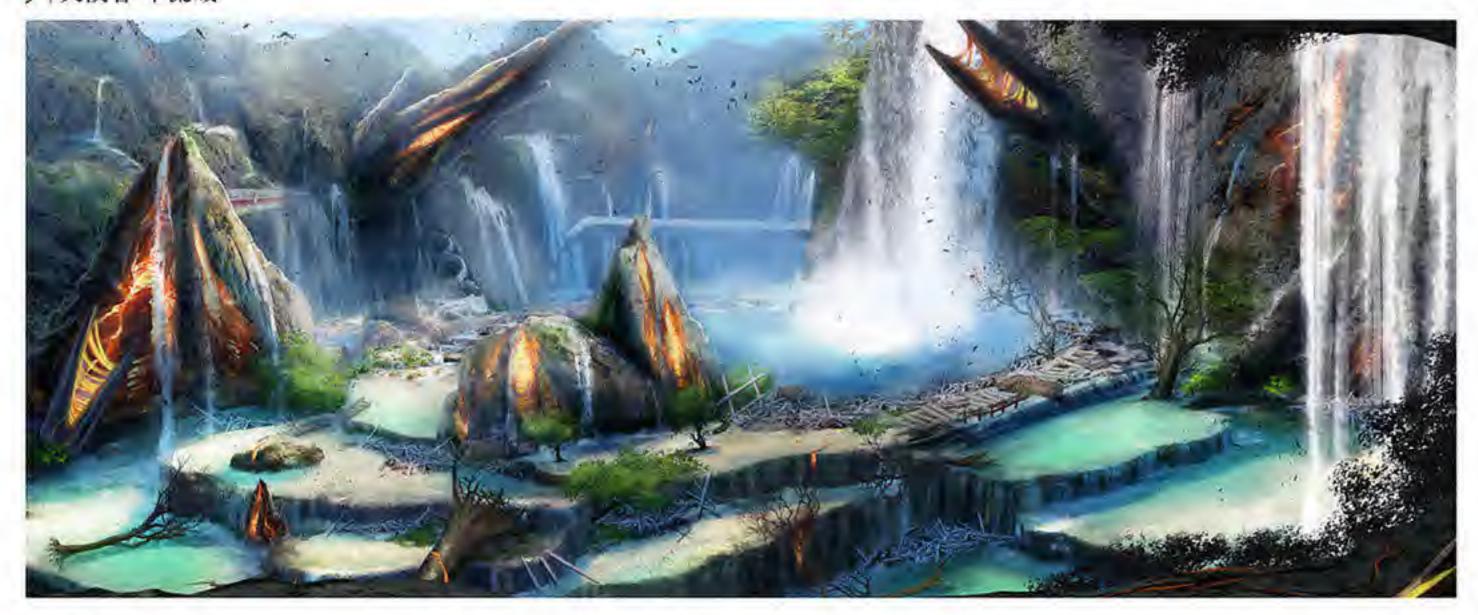
▶ 大渓谷 鉱山跡



# ▶ 大渓谷 下流域



▶ 大渓谷 下流域



▶ 大渓谷 下流域



# ▶ 大渓谷 鉱山跡



▶ 大渓谷 下流域



▶ 大渓谷 オブジェクト



# >>>> デザインのエピソード/大渓谷

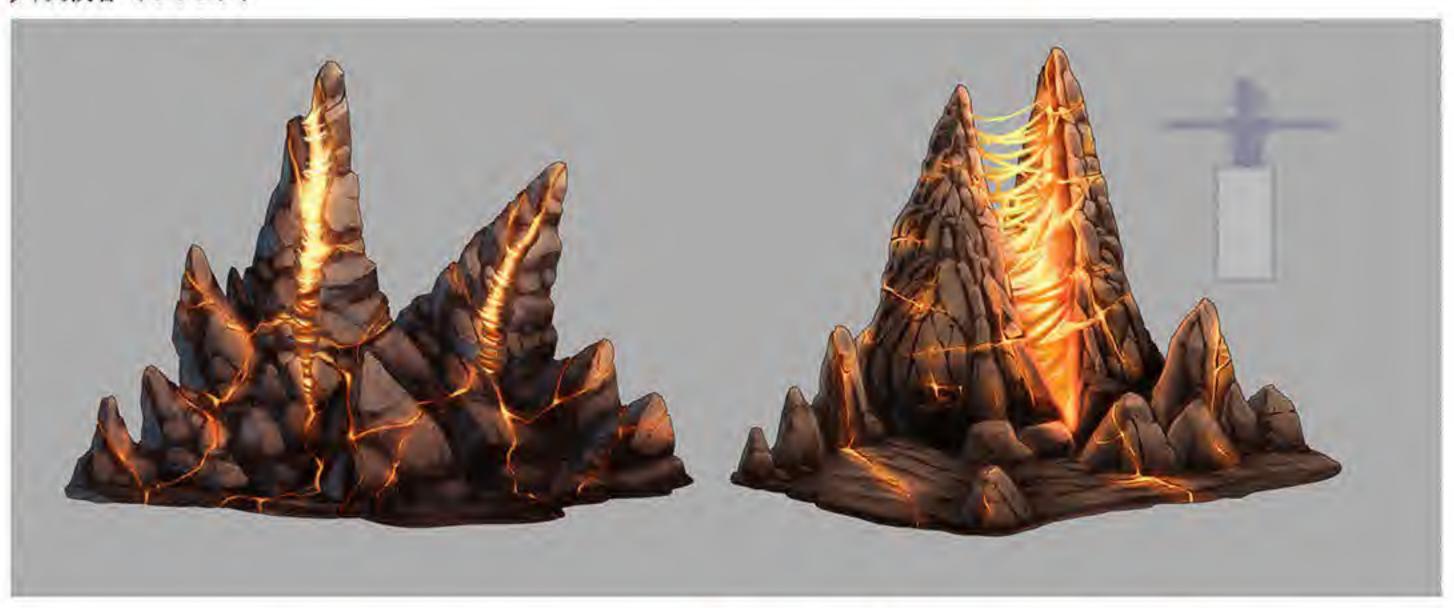
コンセプトは"退避の道程"。かつてアラガミの脅威から逃 れようとする人間たちが逃走路として利用していた一角になり ます。灰域によって異形化した岩々が、イイ感じに異質な世界 を演出してくれています。

>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

灰域にあるものは時折、細胞による変異を起こすことがあり ます。この逃走路のステージでは奇妙な形をした侵蝕岩を異変 の象徴として起用しています。ドロリと溶ける様は溶岩にも似 ていて、おもしろい絵面のマップになりました。気づいた方も いるかもしれませんが、マップの一部に墓標が存在しており、 逃走する人々を守って散った者たちの神機が遺されています。

→> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

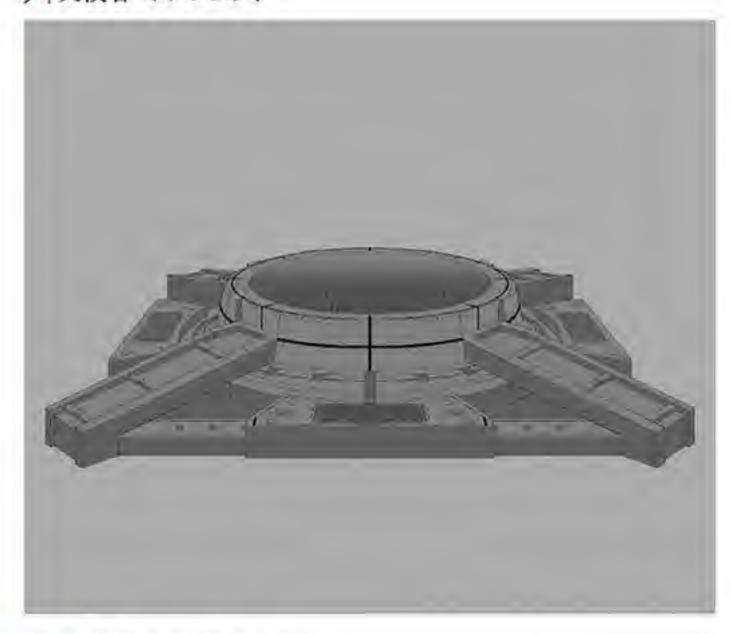
# ▶ 大渓谷 オブジェクト





▶ 大渓谷 オブジェクト

▶ 大渓谷 オブジェクト



▶ 大渓谷 オブジェクト





# ▶ 凍結プラント 発電棟



▶ 凍結プラント 発電棟



▶ 凍結プラント 中央制御棟



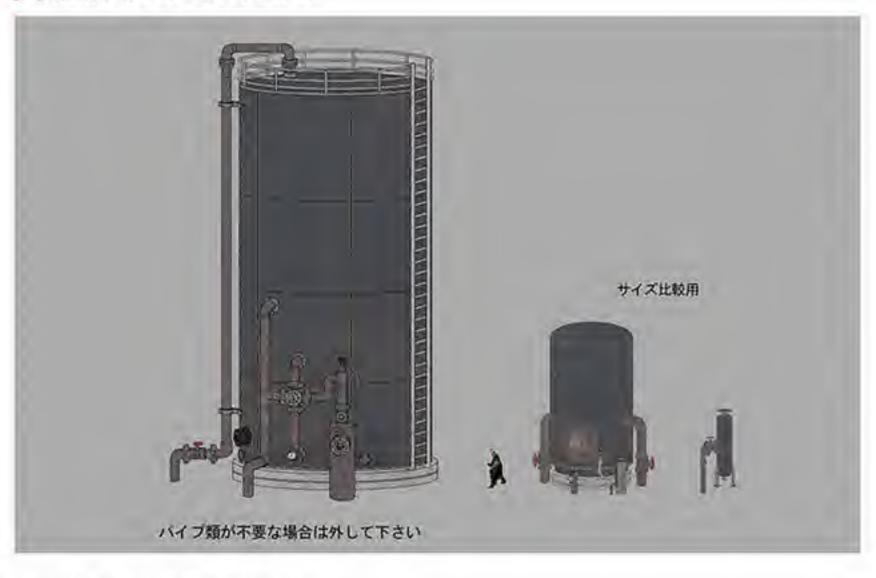
### ▶ 凍結プラント 中央制御棟



### ▶ 凍結プラント 中央制御棟



#### ▶ 凍結プラント オブジェクト



# >>>> デザインのエピソード/凍結プラント

コンセプトは "繁栄の墓場"。周辺地域一帯の電力を担っていた大規 模な発電所だったのですが、いまは見る影もありません。また、灰域によっ て気候変動が起きたため、極度の寒冷化が起こっています。

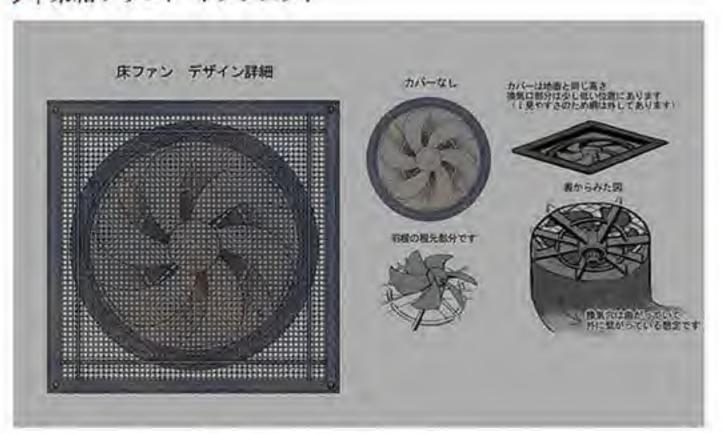
>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

異常気象による猛烈な寒気により凍り付いた発電所です。喰灰交じ りの雪が降り注ぎ、地域の建物は汚染されていきます。その経路から 侵蝕は屋根から始まり、上部から構造体が溶け落ちていく様子を、赤 い氷柱のようなビジュアルで表現しています。寒さと、灰域による二 重のタイムリミット。おそらく相当きびしい環境のはずですが、仲間 たちはいつだって薄着の勝負服です。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)



▶ 凍結プラント オブジェクト



▶ 凍結プラント オブジェクト

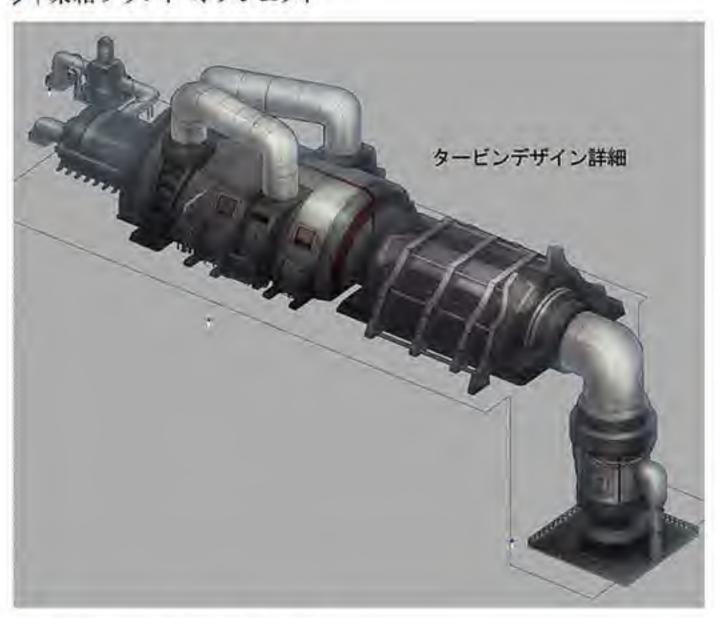


▶ 凍結プラント オブジェクト



▶ 凍結プラント オブジェクト

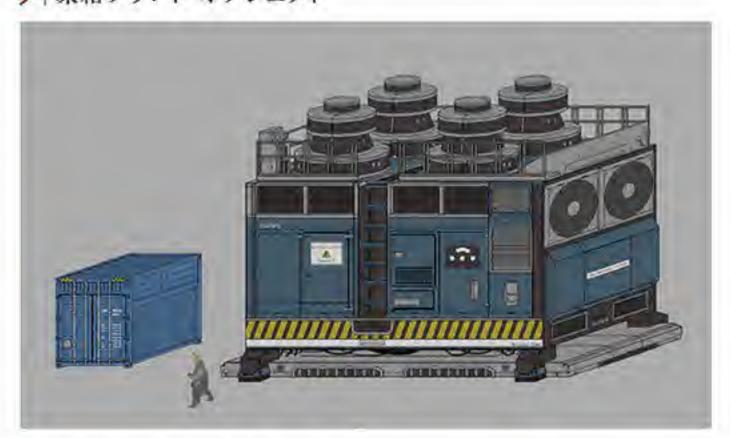
▶ 凍結プラント オブジェクト



▶ 凍結プラント オブジェクト



▶ 凍結プラント オブジェクト



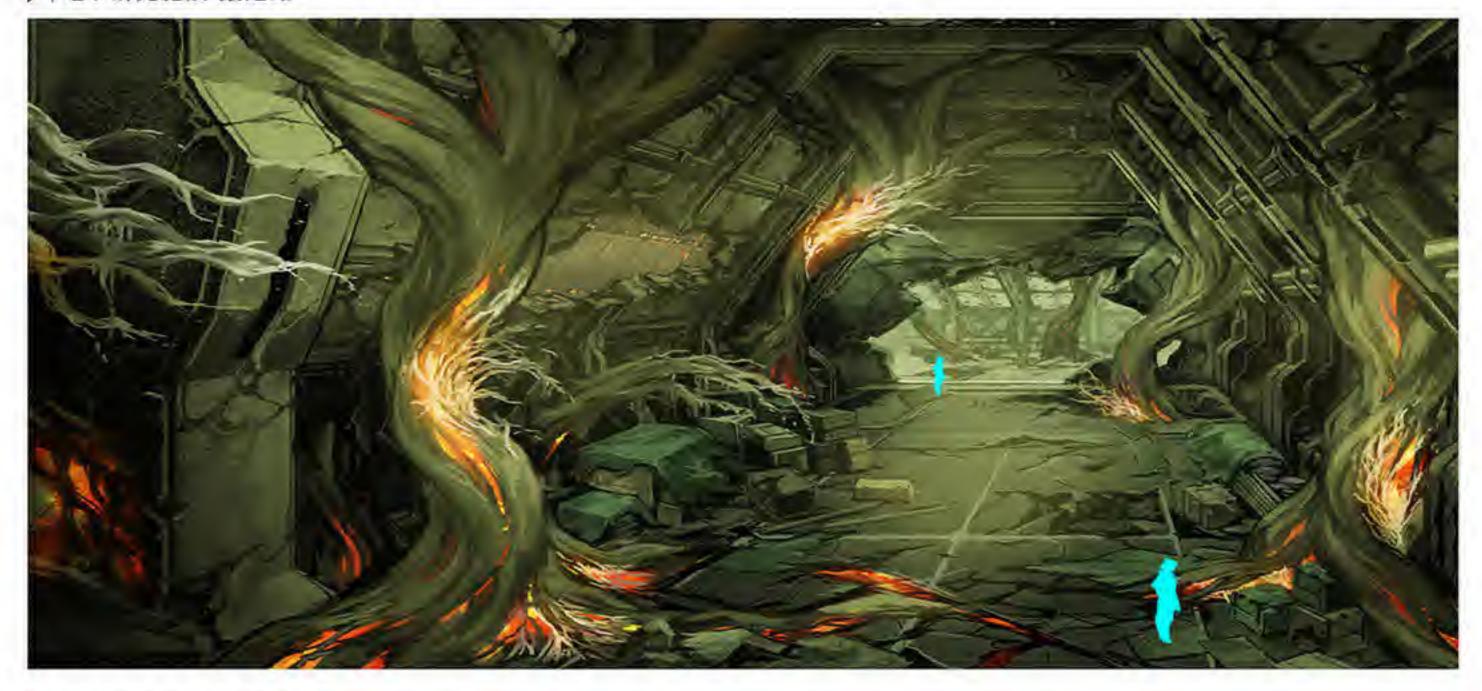
▶ 凍結プラント オブジェクト



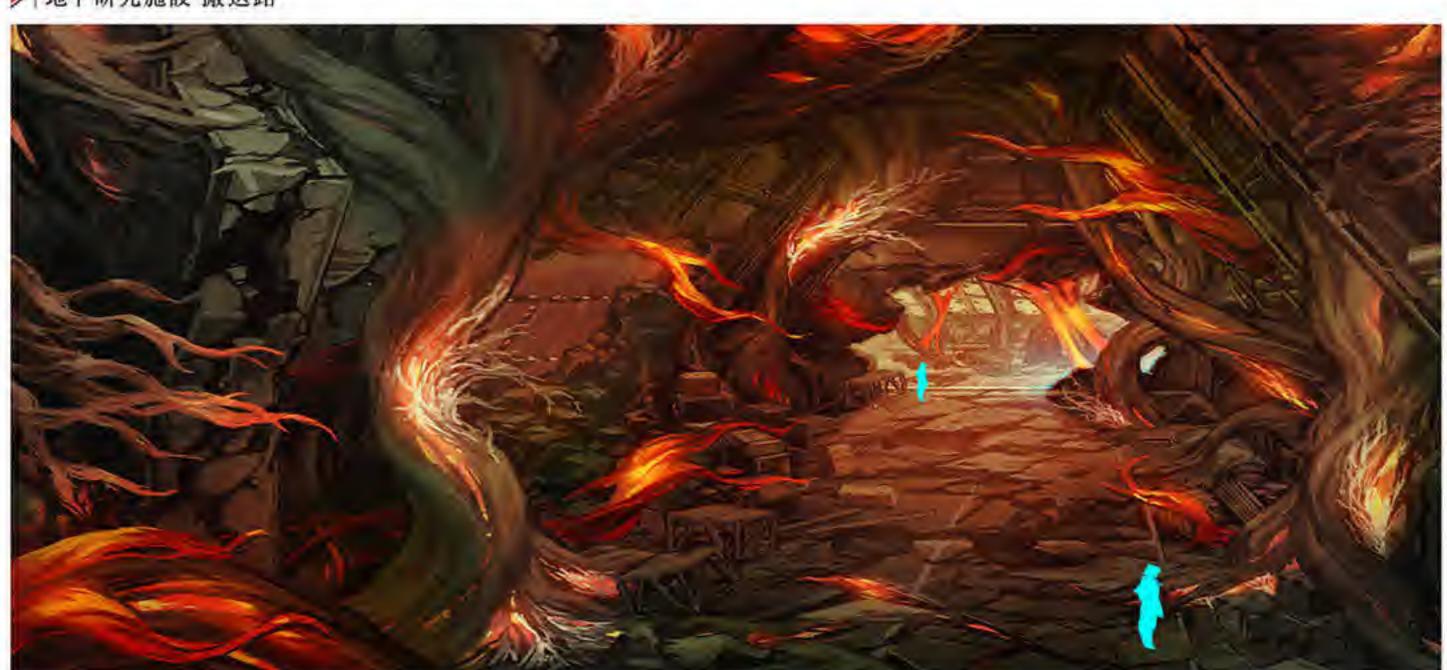
# ▶ 地下研究施設 搬送路



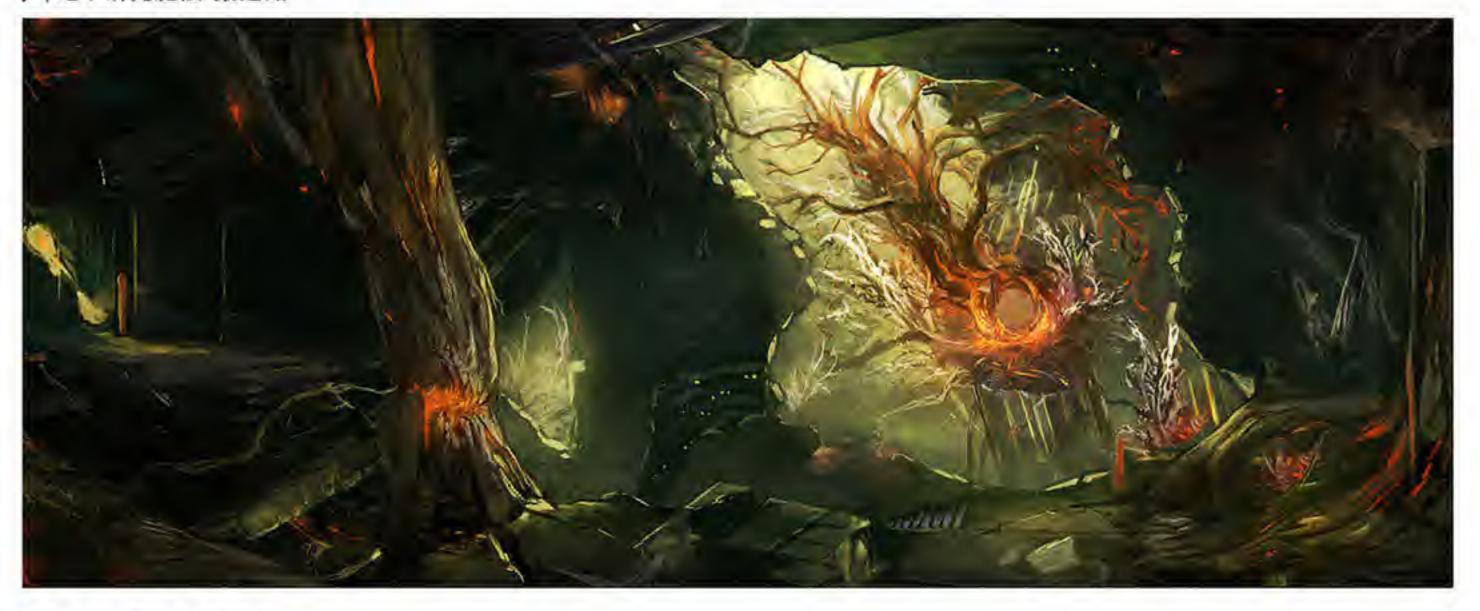
▶ 地下研究施設 搬送路



▶ 地下研究施設 搬送路



▶ 地下研究施設 搬送路



▶ 地下研究施設 搬送路



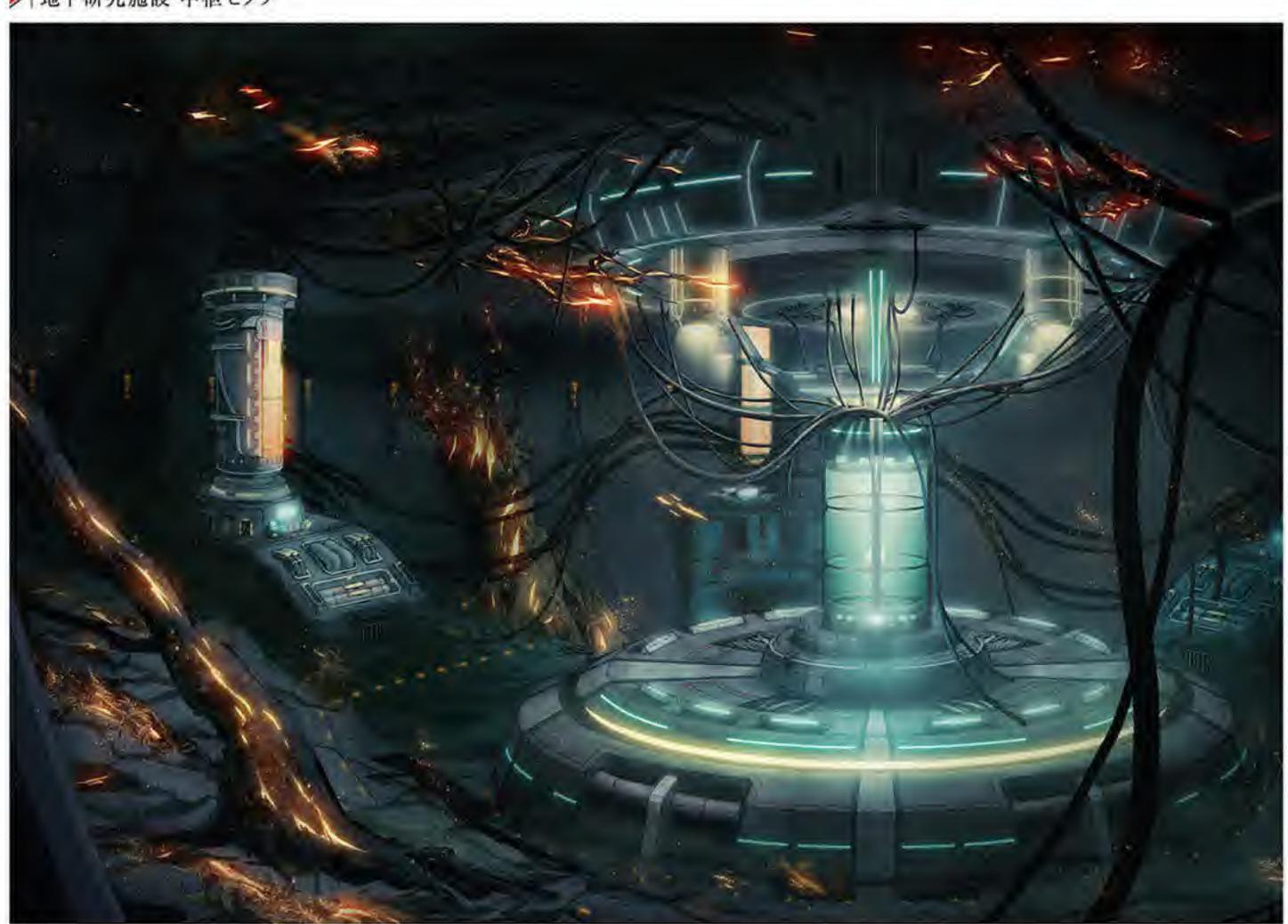
▶ 地下研究施設 中枢セクタ



# ▶ 地下研究施設 中枢セクタ



▶ 地下研究施設 中枢セクタ



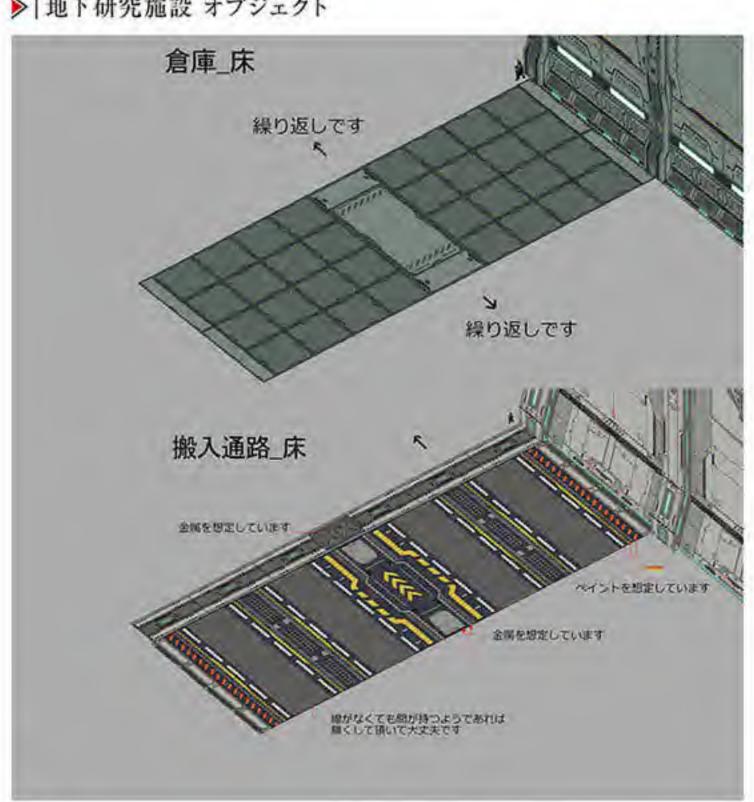
#### ▶ 地下研究施設 オブジェクト



▶ 地下研究施設 オブジェクト



▶ 地下研究施設 オブジェクト



# >>>> デザインのエピソード/地下研究施設

コンセプトは"違法な研究"。もともとは、フェンリルの研究施設として建造 されていましたが、アラガミの侵入によって関係者は全滅。灰域発生後、生き残っ た一部の研究者が灰域を生き延びる方法を探すため極秘に研究利用していたので すが、灰域種の襲撃に遭い全滅したという、とても不運な場所です。

>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

植物に喰灰が混じったことで半ばアラガミ化した樹根が異常成長を起こし、激 しく破壊された地下研究施設です。フロアごと穿たれ、周囲から押し潰されそう な圧迫感を与えるステージにしています。基本色の緑から始まり、奥へ進むほど 増える侵蝕の赤、ポイントとして配置されるカブセルの青といった、色彩の移り 変わりを意識しています。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

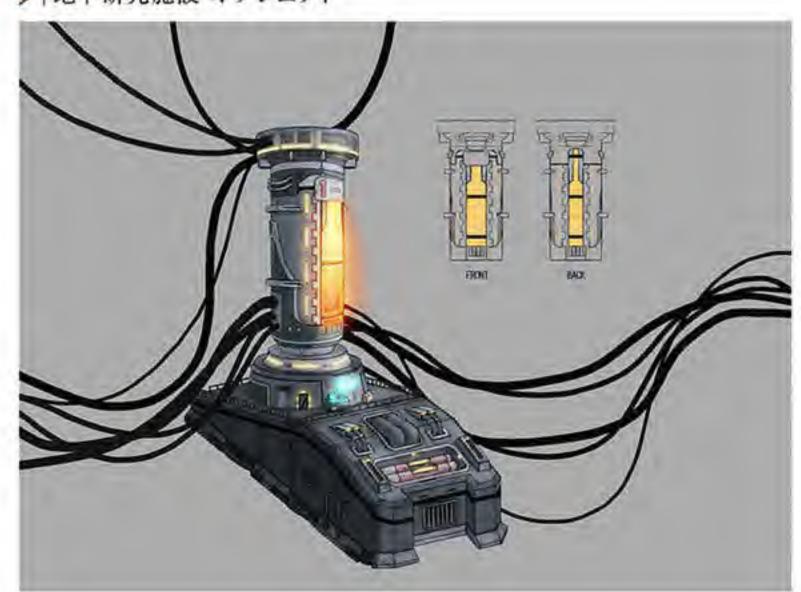
### ▶ 地下研究施設 オブジェクト



# ▶ 地下研究施設 オブジェクト



▶ 地下研究施設 オブジェクト



▶ 地下研究施設 オブジェクト



▶ 限界灰域 廃都



▶ 限界灰域 廃都



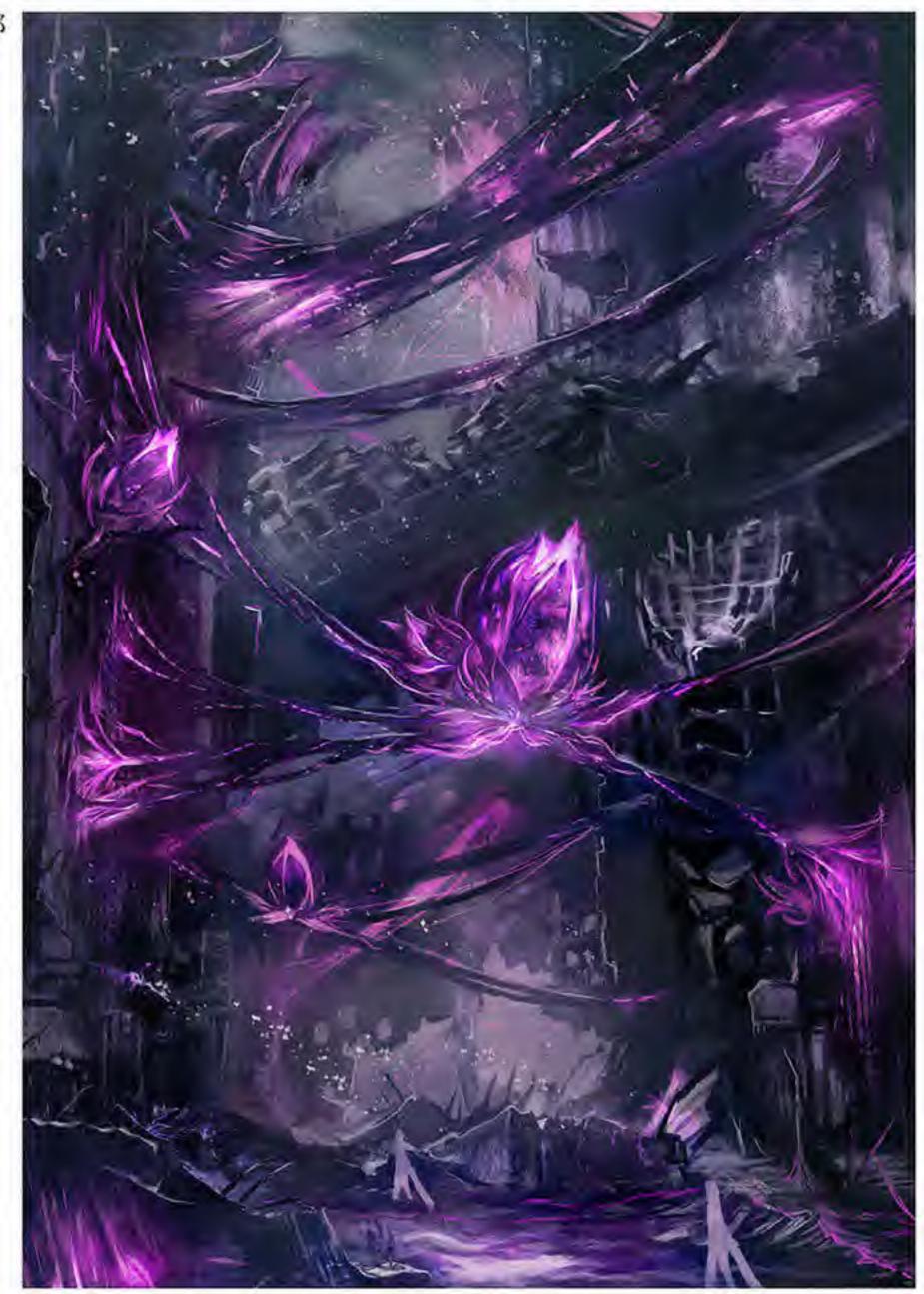
▶ 限界灰域 廃都



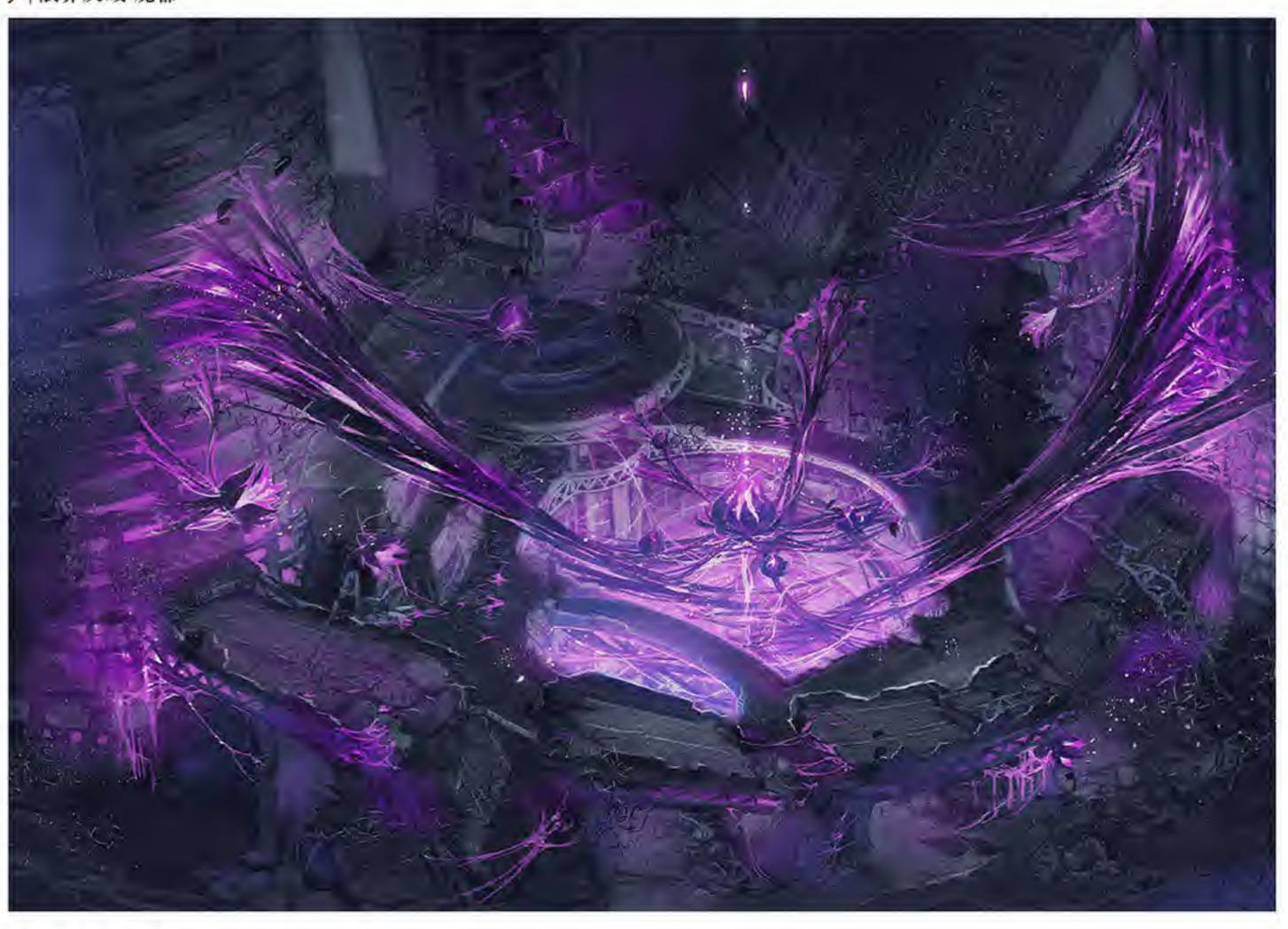
# ▶ 限界灰域 廃都



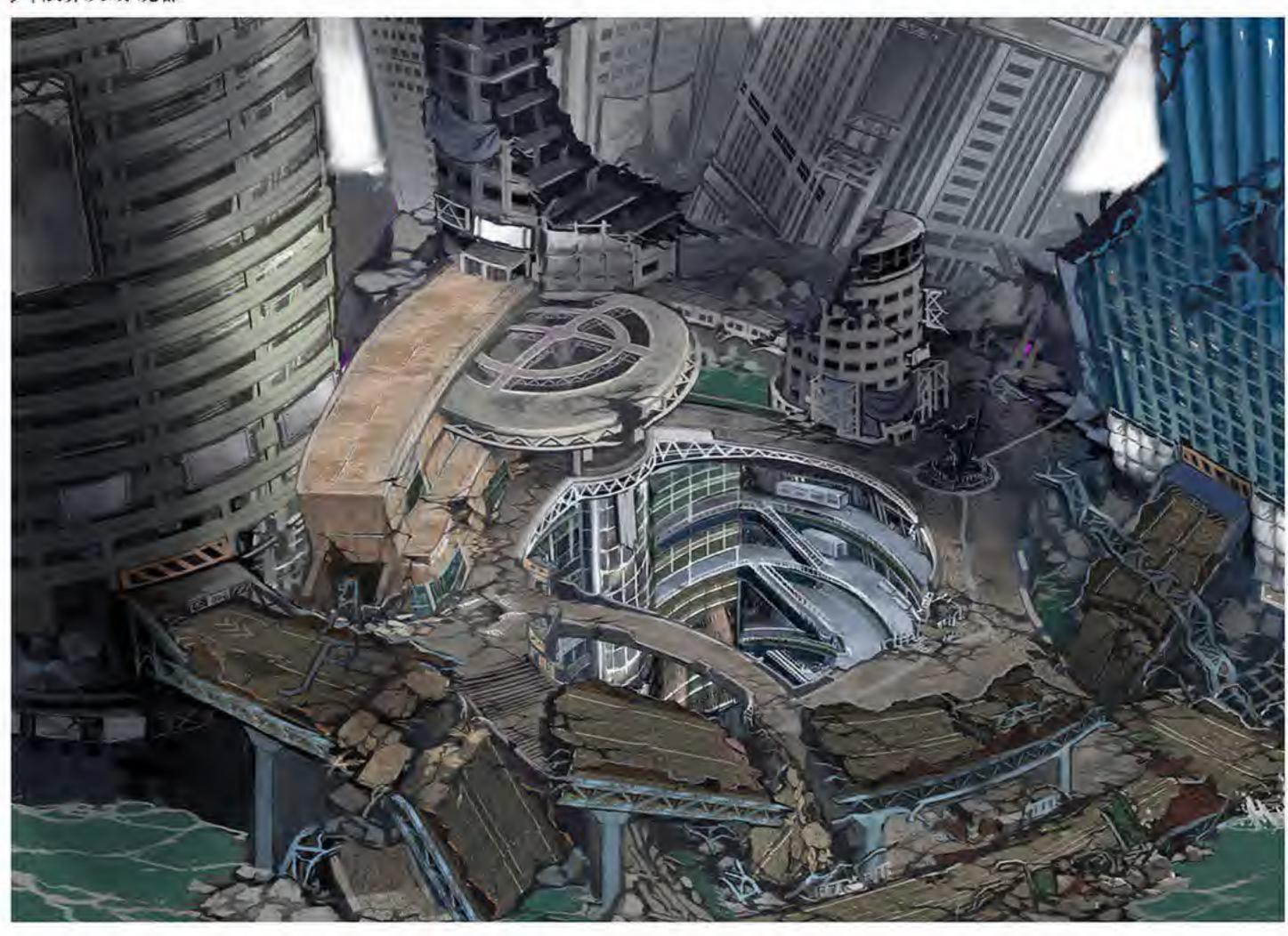
▶ 限界灰域 廃都



# ▶ 限界灰域 廃都



▶ 限界灰域 廃都



# ▶ 限界灰域 廃都

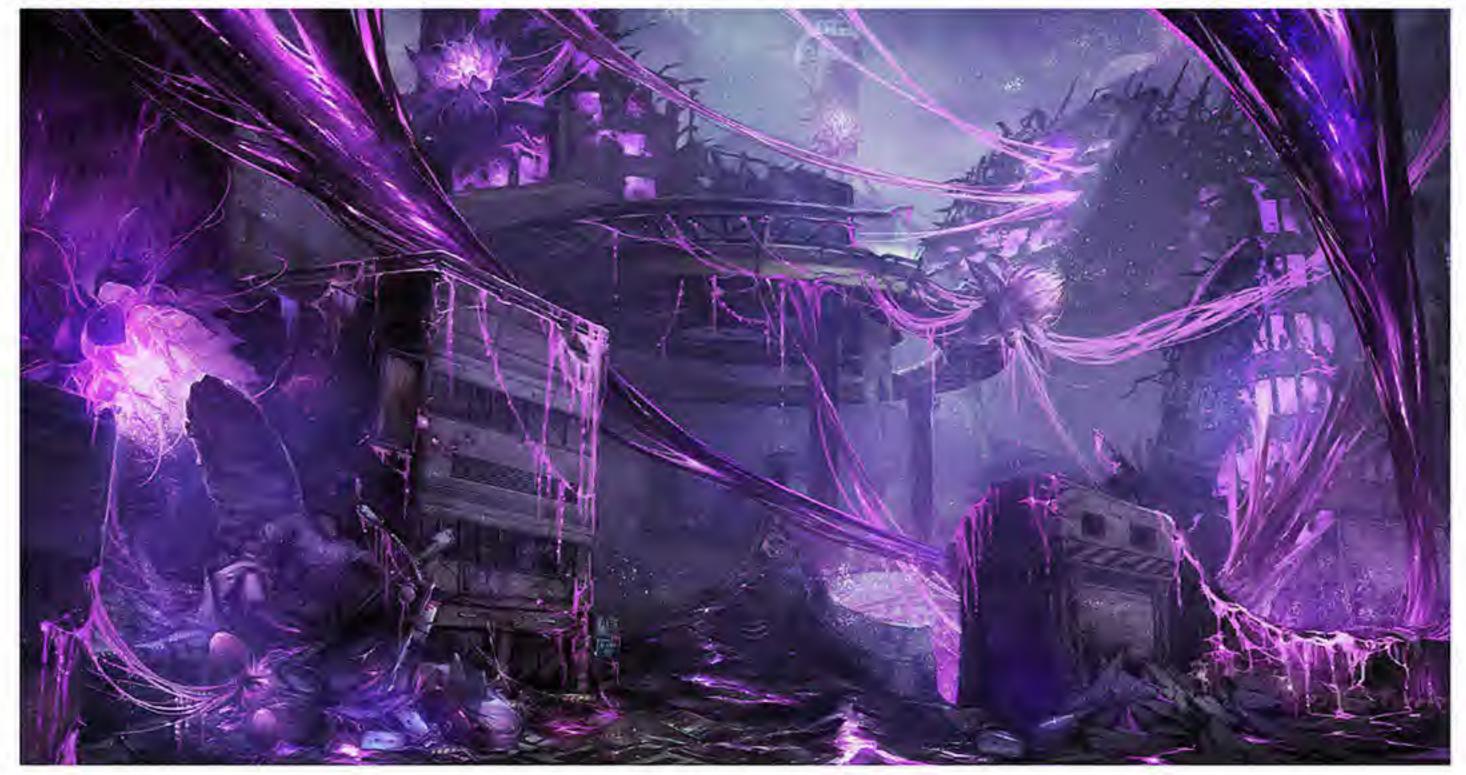


▶ 限界灰域 廃都



▶ 限界灰域 廃都

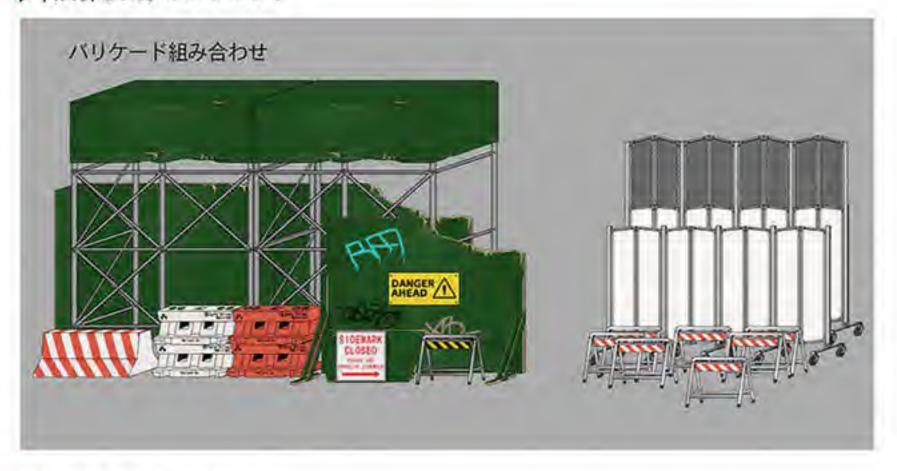
■ 限界灰域 廃都



#### ▶ 限界灰域 深層



▶ 限界灰域 オブジェクト



▶ 限界灰域 オブジェクト



▶ 限界灰域 オブジェクト



### >>>> デザインのエピソード/限界灰域

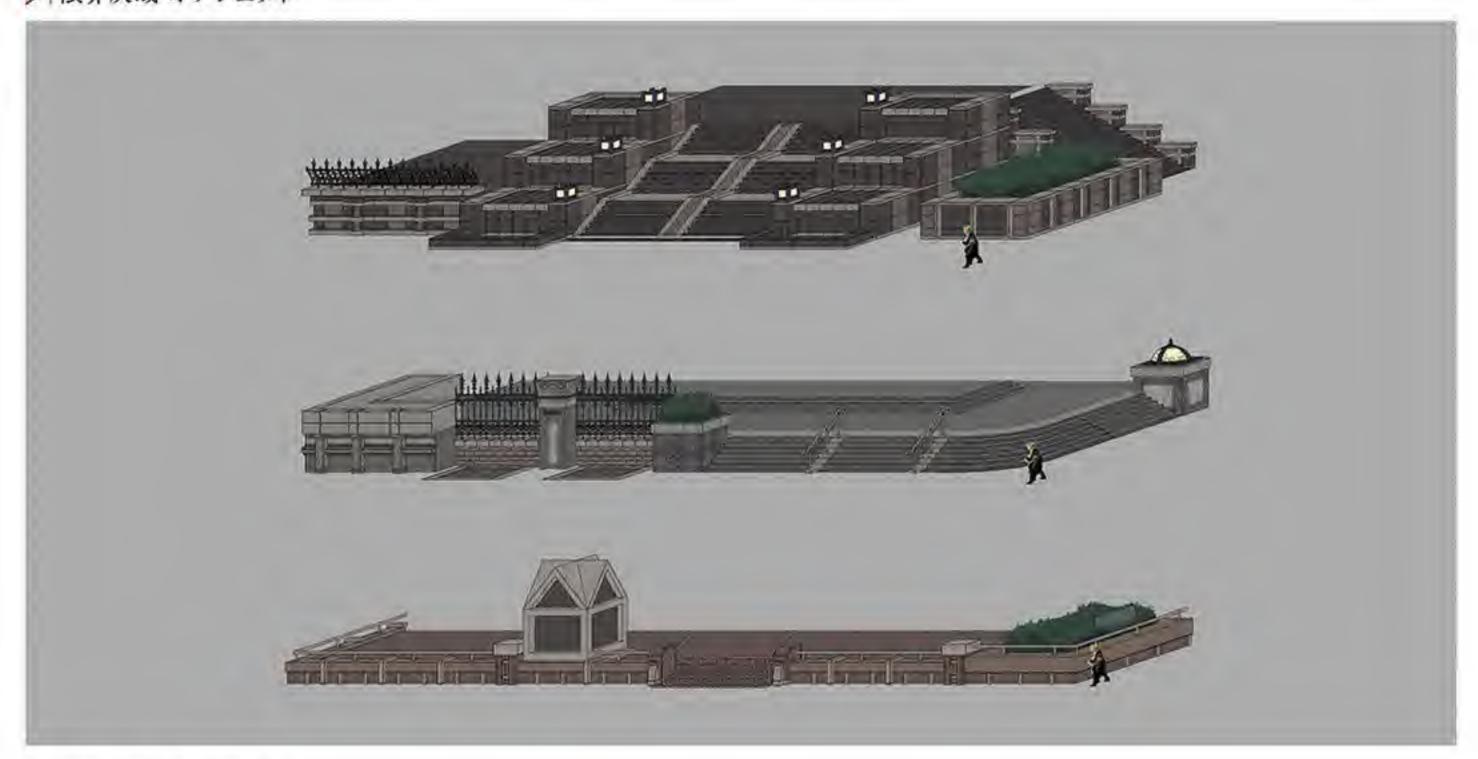
コンセプトは "絶望と希望"。一見、異常なまでの灰域に覆われ破壊 された都市に見えますが、よく見ると大きなつぼみのようなものがい くつかあります。私としては、このつぼみで "希望" を表わしたつもり なのですが……その真意はいまはまだ心にしまっておきます。

>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

灰域の濃度が限界まで達することでついに光まで食らうようになり、 ちりに閉ざされた都市部です。闇の中で紫光が不気味に光り反射する、 ネオン街のようなニュアンスを取り入れています。絡みつくように蔓 延るつたとつぼみが印象的に映るようデザインしました。灰域が生み 出したこの存在を見ると、灰域は本当に物体を破壊するだけの存在な のか疑問が浮かびますね。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

### ▶ 限界灰域 オブジェクト



# ▶ 限界灰域 オブジェクト



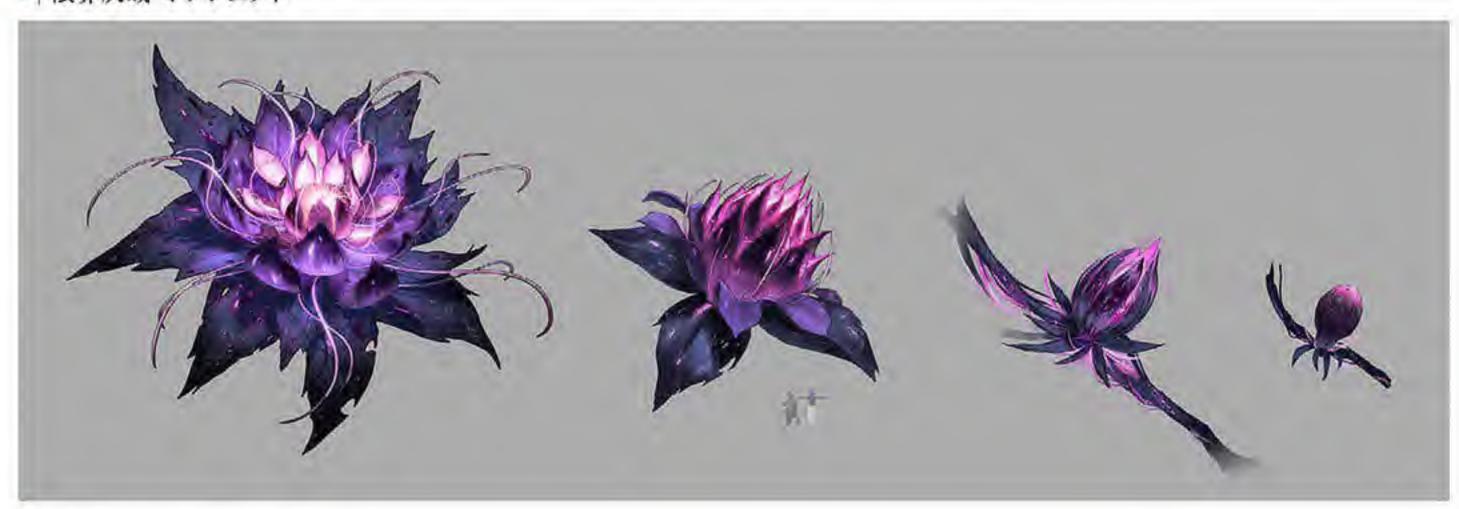
# ▶ 限界灰域 オブジェクト



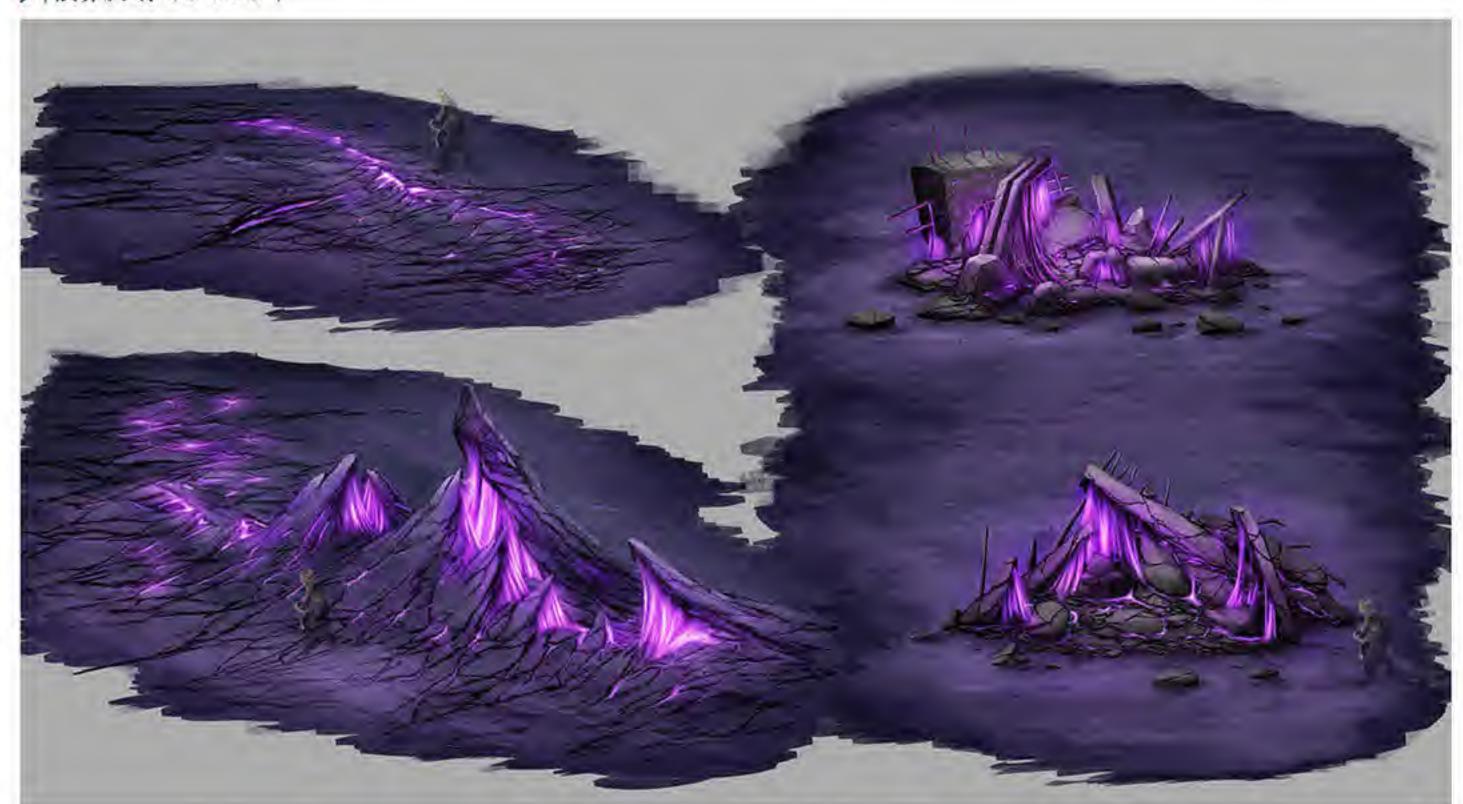
# ▶ 限界灰域 オブジェクト



# ■ | 限界灰域 オブジェクト



▶ 限界灰域 オブジェクト



#### > フェンリル本部周辺



# >>>> デザインのエピソード/フェンリル本部周辺

ついにその姿を見せたフェンリル本部。ここはその一歩手前にある最終防衛ラ インです。もともとは巨大なサテライトがあった場所。灰嵐の侵入経路を限定し やすい地の利があって、かつ、複数のオーディンを配備できる広さがあることか ら、最終防衛ラインとして選ばれました。

>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

到達したときに滅びの郷愁を味わってほしいという思いで、なじみのあるサテ ライト拠点を廃墟化したステージにしました。迎撃砲が抵抗の痕を残し、防壁に 空いた絶望的な大穴が終わりを表わしています。守るべきだった場所が破壊され ていることで、この地域の人々の心が推し量れるかもしれません。タイトル画面 は、この状況に向き合う主人公の図を意識しています。

>> フィールドデザイン 伊藤迅一 (MARV)

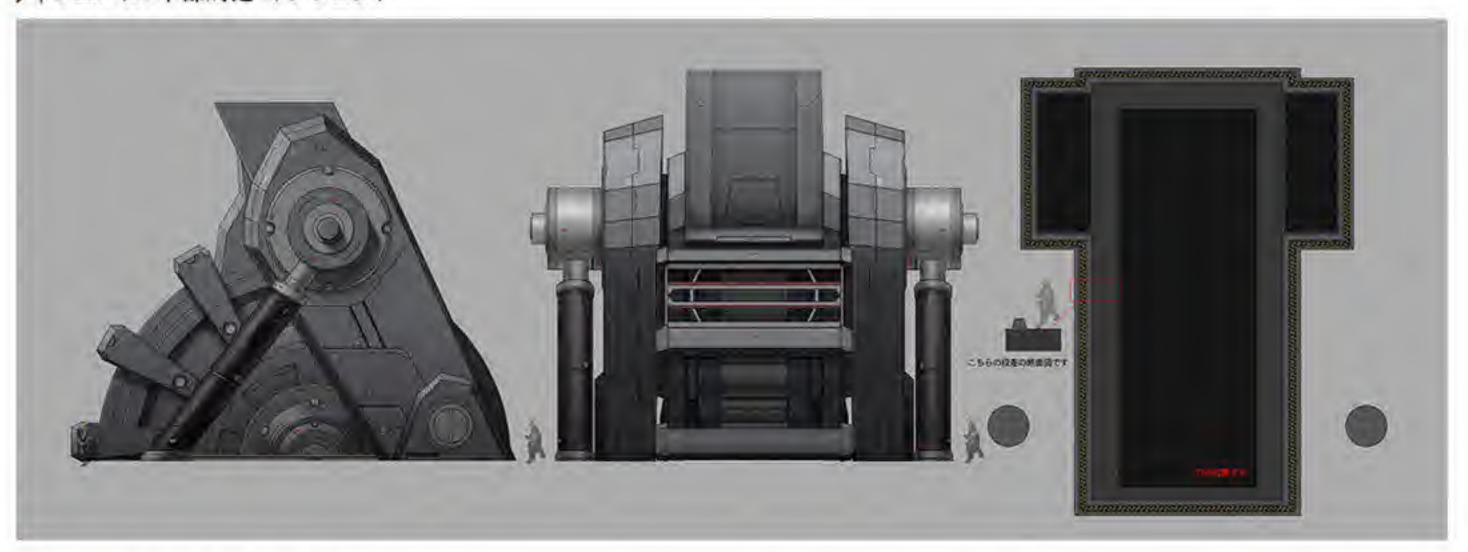
▶ フェンリル本部周辺



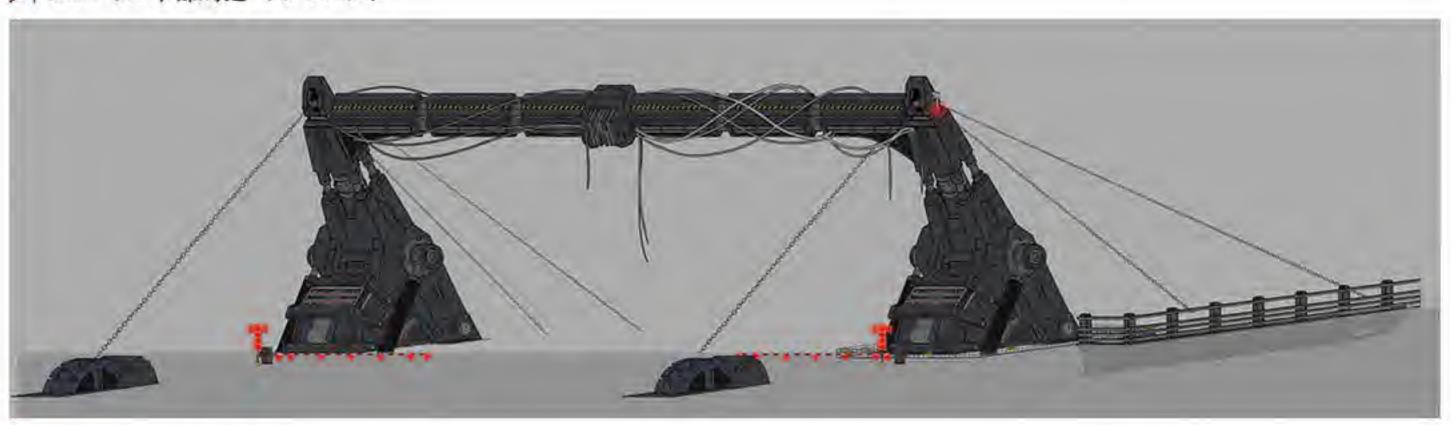
> フェンリル本部周辺



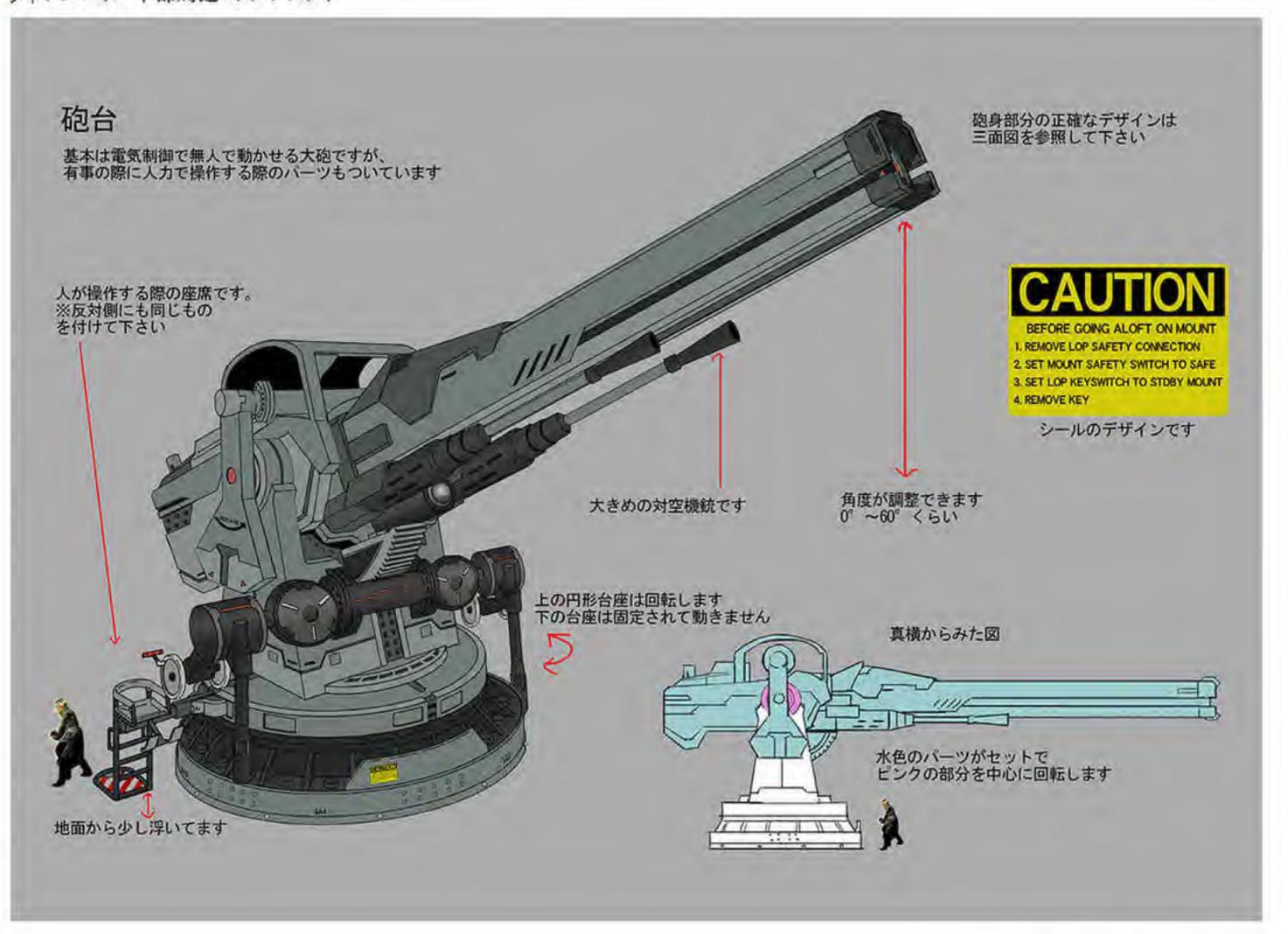
# ▶ フェンリル本部周辺 オブジェクト



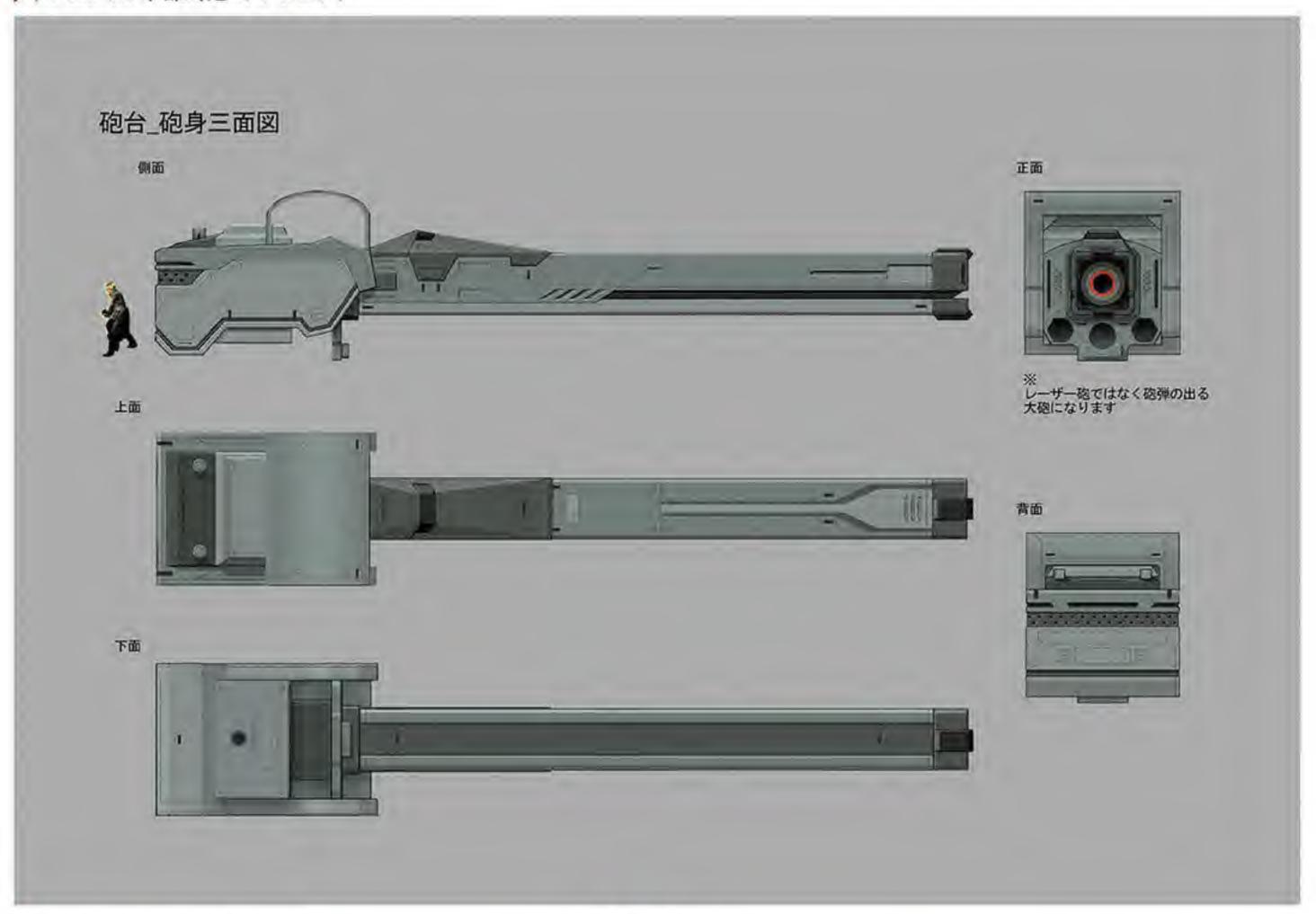
▶ フェンリル本部周辺 オブジェクト



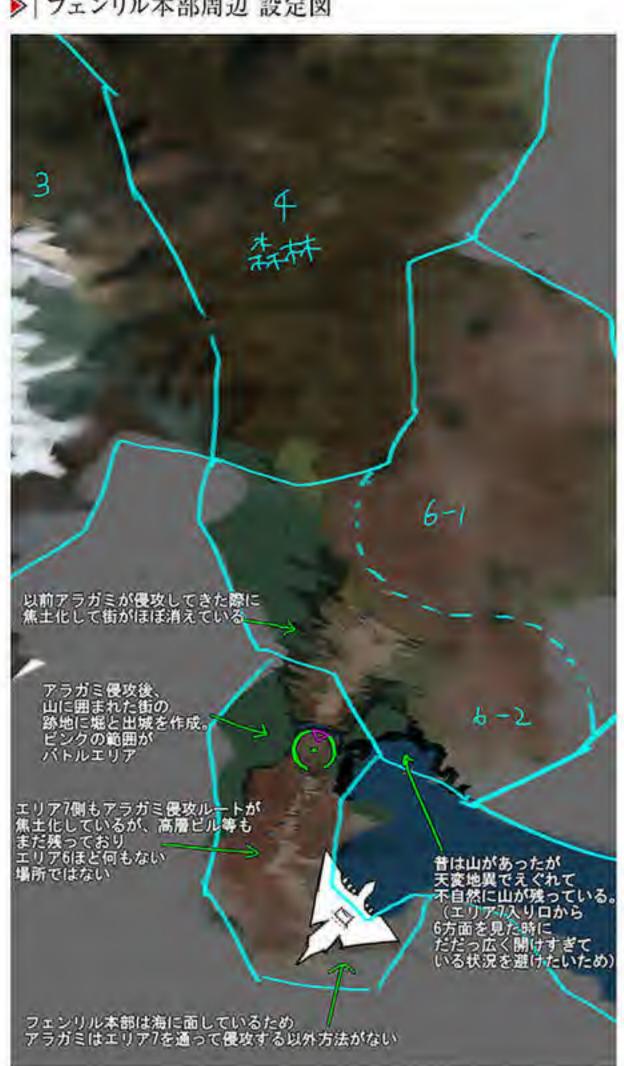
▶ フェンリル本部周辺 オブジェクト



#### > フェンリル本部周辺 オブジェクト



#### > フェンリル本部周辺 設定図



▶ 野営シーン



### >>>> デザインのエピソード/野営シーン

ハウンドがキャラバンより先行して進む場合に利用する、灰域にお けるエアポケットのような場所です (AGEであっても、ずっと灰域に 居ることはできませんからね)。いつアラガミが襲ってくるかわからな いので警戒は怠れませんが、少しでも安らぎを感じられるよう、あえ て焚火を使うハウンドの面々です。

>>> フィールドコンセプト 鈴木一徹 (MARV)

死と隣り合わせの灰域の中では仮の拠点を設置する余裕もなく、建 物のがれきや山間の起伏に紛れて息を潜めているような状況の幕営に しました。AGEの経験から、静かな油断のない空気感が生まれていま す。命にかかわる灰域濃度の数値を監視し、各方面に張った探知トラッ ブの反応に気を張りながらも、頼もしい仲間とひと時を過ごすのです。 >> フィールドデザイン 伊藤迅- (MARV)

## JINNI JINKI ILLUSTRATIONS GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS

## 神機イラスト

#### ▶ ショートブレード/アメミト試製短剣型系統



#### ▶ ショートブレード/アルタイル系統



#### ▶ ショートブレード/罪刀ペルフェゴル系統



#### >>>> デザインのエピソード/アメミト系統

「ゴッドイーター3」の世界は、灰域のせいで物資の調達がままならないことが前提で すので、"そこらへんにあるジャンク品で構成された粗悪な神機"をコンセプトにしてみ ました。THE・男のロマン。

>> 神機コンセプト 鈴木 一徹 (MARV)

「荒廃しきった世界の神機を作って!」というミッションはなかなか高難度でした。"はっ ちゃけ" すぎると、モヒカンヘアの荒くれ者のいる荒野の世界に似合う武器になってしまっ たり(笑)。最終的には、"物資が足りないため、壊れた神機をそのまま使う"というアイ デアのもと、一部が欠損した神機を無理やり追加バーツで補修しているという、神機デ ザインが出来上がりました。隙間から赤い神機肉が露出していて鉄と肉の融合感もある、 お気に入りのシリーズです。

>> 神機デザイン 伊藤迅 (MARV)

#### ▶ ロングブレード/アメミト試製長刀系統



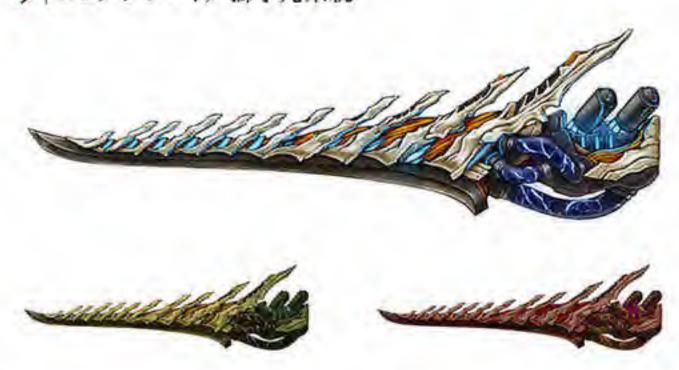
▶ ロングプレード/無銘系統



▶ ロングブレード/大太刀ニュライ系統



#### ▶ ロングブレード/獅子丸系統



#### ▶ バスターブレード/アメミト試製重剣系統







#### ▶ | バスターブレード/ハンツマン系統







#### ▶ | バスターブレード/大剣アガートラム系統







#### ▶ バスターブレード/ブレオンバスター系統





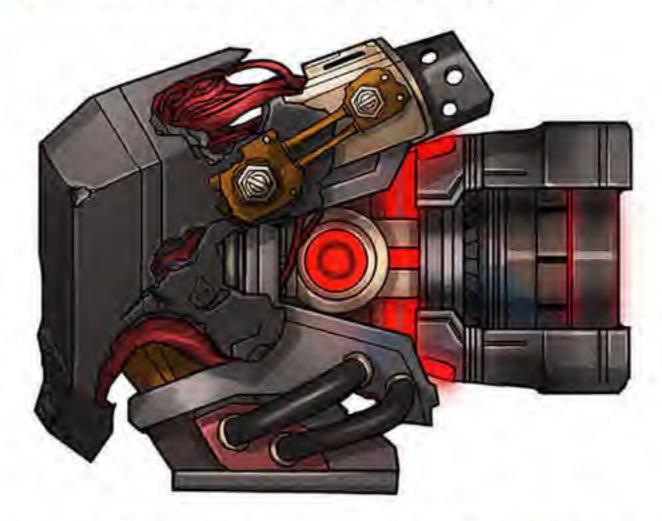


▶ | バスターブレード/罪剣系統

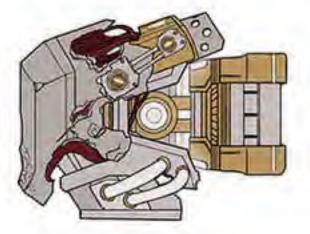




▶ | プーストハンマー/アメミト試製戦鎚型系統







#### ▶ ブーストハンマー/堅鎚タケミナカタ系統



▶ ブーストハンマー/冥鎚アドビス系統



▶ |チャージスピア/アメミト試製穿槍系統



▶ |チャージスピア/英槍デムナ系統



▶ チャージスピア/ラカム系統



▶ チャージスピア/百獣牙系統



#### ▶ チャージスピア/罪槍ルシフェル系統



▶ ヴァリアントサイズ/アメミト試製大鎌型系統



▶ | ヴァリアントサイズ/名鎌クキカネサダ系統



#### ▶ | ヴァリアントサイズ/百獣爪系統



▶ ヴァリアントサイズ/冥鎌カノープス系統



▶ バイティングエッジ/アメミト試製双刃型系統



#### >>>> デザインのエピソード/バイティングエッジ

新神機を作ろうという話があった時点で、二刀流であることはほぼ決まっていました(開 発スタッフ全員が作りたいと思っていた)。あとはどう個性を出すかですが、二刀が合体 してナギナタ状になるのはうまくハマったと思います。私的にはいちばん使いやすい神 機です!

>> 神機コンセプト 鈴木一徹 (MARV)

二刀流はニーズの強いジャンルでしたので、直球なかっこよさを重視してデザインし た神機です。ショートと比べて、より短剣らしいフォルムになるよう意識しています。 刃自体は小型なのですが、分厚い手斧型や細長いレイビア型なども取り入れて幅をもた せています。余談ですが、二刀流の忍者走りは、私の言ったわがままがもとで実装され たそうです。

>> 神機デザイン 伊藤迅 (MARV)

#### JINKI JINKI ILLUSTRATIONS

#### ▶ バイティングエッジ/セラフィナイト系統



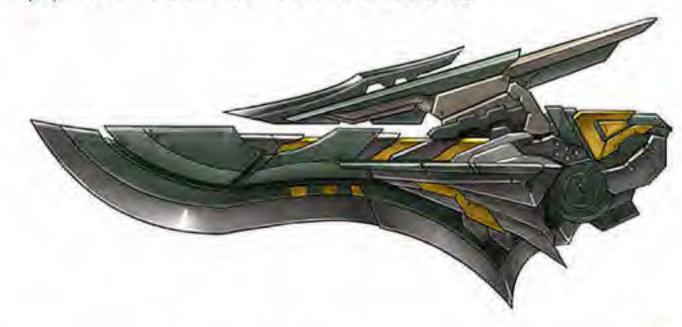
▶ バイティングエッジ/フュリアス系統







▶ バイティングエッジ/ツインブレード系統





▶ バイティングエッジ/ガルダ系統



▶ バイティングエッジ/双刀オニマル系統



▶ バイティングエッジ/コロナ系統



▶ パイティングエッジ/冥双リコボリス系統



▶ バイティングエッジ/MN04BE ラピス系統



▶ | ヘヴィムーン/アメミト試製輪刀型系統





▶ | ヘヴィムーン/クレッセント系統







▶ | ヘヴィムーン/火纏輪刀系統







▶ | ヘヴィムーン/ブラッドレッグ系統







#### ▶ ヘヴィムーン/スダルシャナ系統



▶ ヘヴィムーン/ホウオウ系統



▶ | ヘヴィムーン/ドレーク系統





#### ▶ ヘヴィムーン/ 冥輪ネプトアンク系統





▶ | ヘヴィムーン/MN08HM リベラ系統





#### >>>> デザインのエピソード/ヘヴィムーン

じつは、初めはガントレットタイプの神機を作ろうと思って進めていたのすが……見 事に沼にハマってしまいまして(笑)。何度も考え直し行き詰まっていたとき、ふと、"シ オ"のイラストが目に入ってきて……それがこの神機を思いついたきっかけですね。シ オ……ありがとう!

>> 神機コンセプト 鈴木一徹 (MARV)

泥沼でもがくような試行錯誤の果てに生まれた会心の神機。ロマンを詰め込んだ大胆 で斬新な形状は、デザインしていてとても楽しかったです。円形&ギミック持ちのため、 デザイン量産時にシルエットを変えるのが難しく、隙間や発光などをうまく使ってそれ ぞれの見た目の差別化を図りました。新神機といえば、じつは固定砲台型の銃身もあっ たのですが……残念ながらお蔵入りになってしまいました。

>> 神機デザイン 伊藤迅 (MARV)

#### ▶ アサルト/アメミト試製強襲型系統



#### ▶ アサルト/ルクソン系統



#### ▶ | アサルト/ 冥銃ヘルモポリス系統



#### ▶ アサルト/罪銃パアルゼブル系統



#### JINKI JINKI ILLUSTRATIONS

#### ▶ スナイパー/アメミト試製狙撃型系統



▶ スナイパー/グリフォン系統



▶ スナイパー/スピカ系統



▶ スナイパー/無骸系統



▶ ショットガン/アメミト試製散弾型系統



▶ ショットガン/アラネウス系統





▶ ショットガン/名銃サムライヅツ系統





▶ ショットガン/武砲ダグザ系統



▶ ショットガン/罪砲サタナエル系統



#### ▶ レイガン/アメミト試製照射型系統



#### ▶ レイガン/プロトレーザー系統



▶ レイガン/ホークアイ系統



▶ レイガン/シュネー系統



▶ レイガン/ビーストロア系統



▶ レイガン/フォトスフィア系統



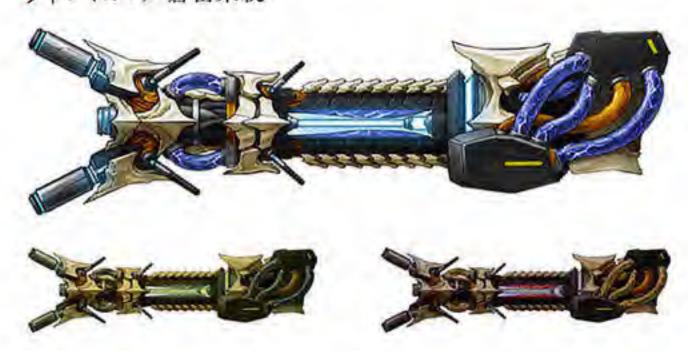
▶ レイガン/ニュートリノ系統



▶ レイガン/ウルウージ系統



▶ レイガン/蒼雷系統



▶ レイガン/MN19RG アエラ統系統



#### ▶ バックラー/アメミト試製小盾型系統



▶ | バックラー/イーヴァル系統



▶ パックラー/プロキオン系統





▶ |シールド/アメミト試製大盾型系統







▶ | シールド/グラビトン系統



▶ |シールド/獅子甲系統



▶ | シールド/罪縦アスモデウス系統



#### ▶ タワーシールド/アメミト試製壁盾型系統



▶ | タワーシールド/アエロー系統



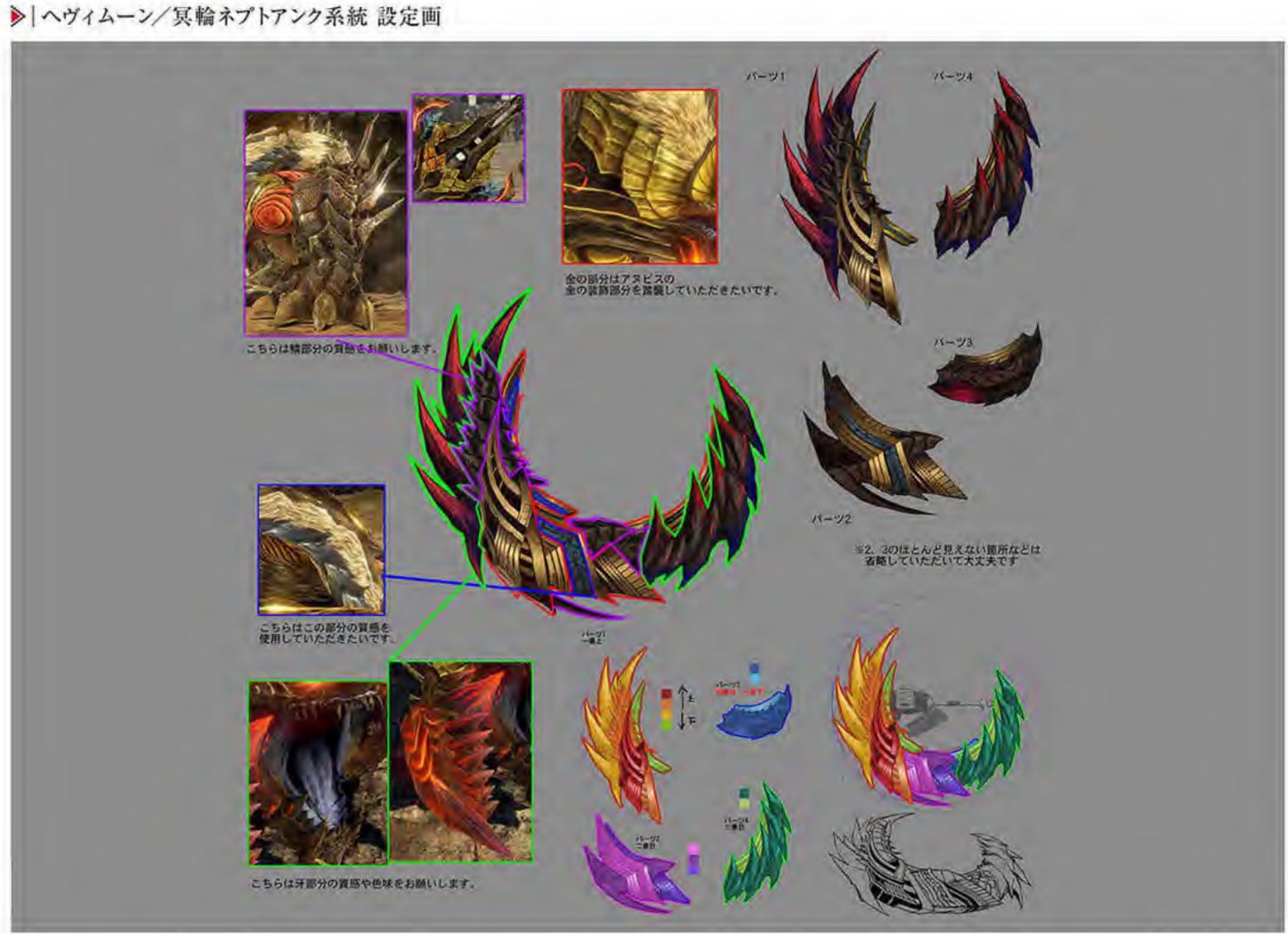


▶ | タワーシールド/具足甲ニマイドウ系統



▶ タワーシールド/明鏡ニッコウ系統





#### ▶ バイティングエッジ/MN04BE ラピス系統 設定画



#### ▶ タワーシールド/明鏡ニッコウ系統 設定画



# EXTRA EXTRAILLUSTRATIONS GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS

▶|「ゴッドイーター」9周年記念描き下ろしイラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)

#### >>>> デザインのエピソード

連案の立ち結は"色が沈まないように"、"キャラクター性やデザインがわかり やすいように"、"就きや黄質の型育製がユーザーさんに伝わるように" など意識 して細かれています。この9両年用の立ち起との意が出るように絵構の関素に時 間をがけました。思い切り逆元にして全体的に関めですが、凸と黒の部合を集や してシャープさは維持しました。第のなかでも前の間さは失りする望を見趣えて いるような表らを、さっを見てきたつもりで描いていきました。みんなかっこよ く幅けたので気に入ってます)(旧と神経がないのでちょっと助かりました)

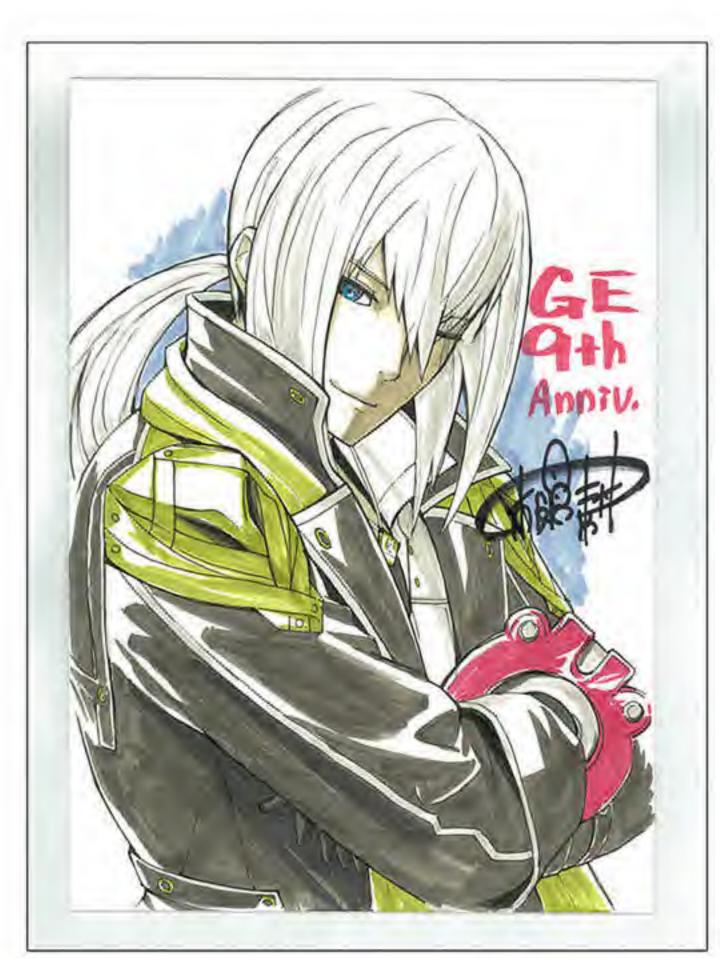


- 202 GOD FATERS VISUAL ARTWORKS 203 ---

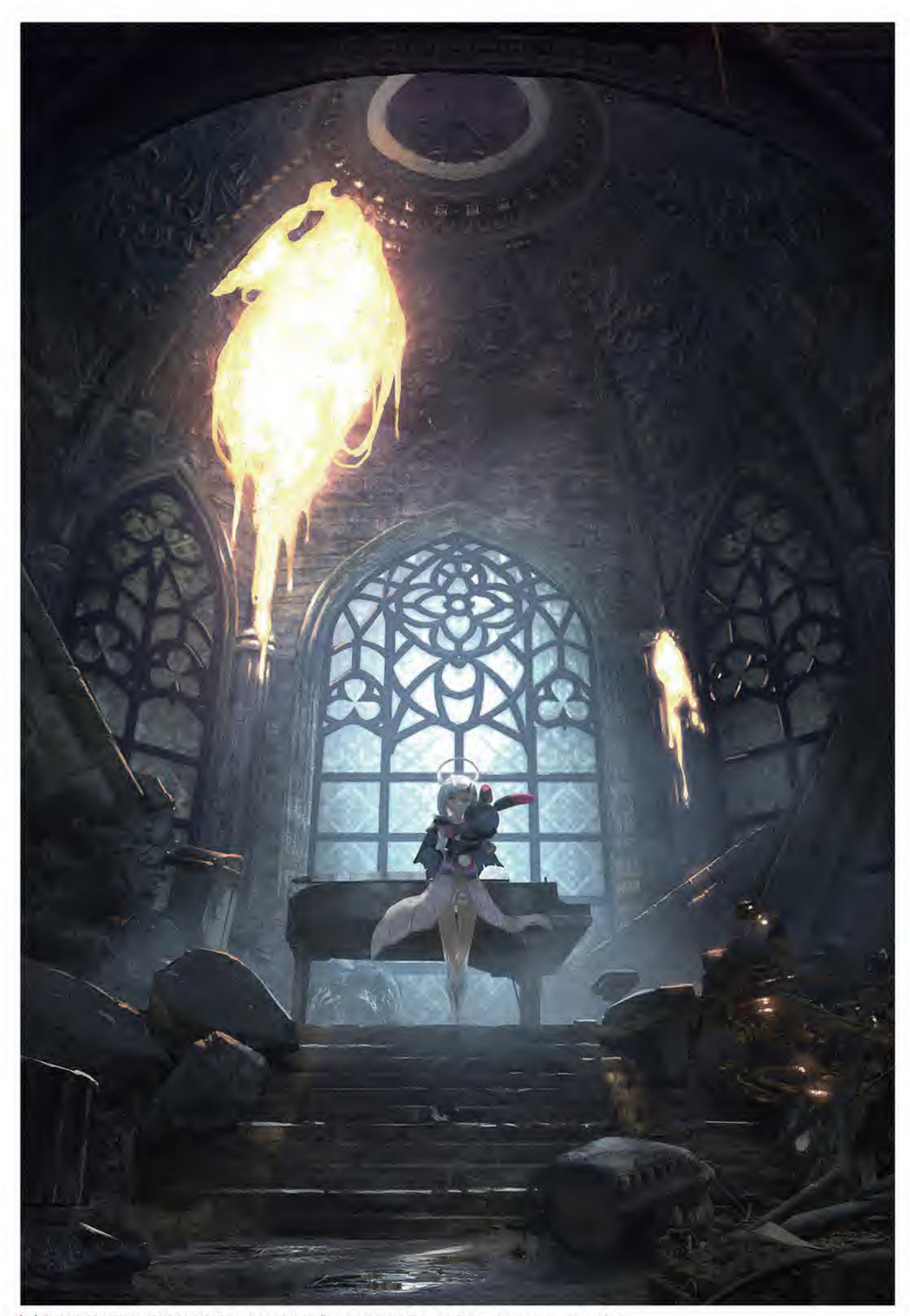
#### ▶ GOD EATER 9周年記念イベント in AKIHABARA 開催記念 描き下ろしイラストボード



クレア Illustration by 小林くるみ(BNSI)



フィム Illustration by 板倉耕一(BNSI)



▶ | "GOD EATER ORCHESTRA LIVE 2019" メインビジュアルイラスト Illustration by 浪人

#### >>>> デザインのエピソード

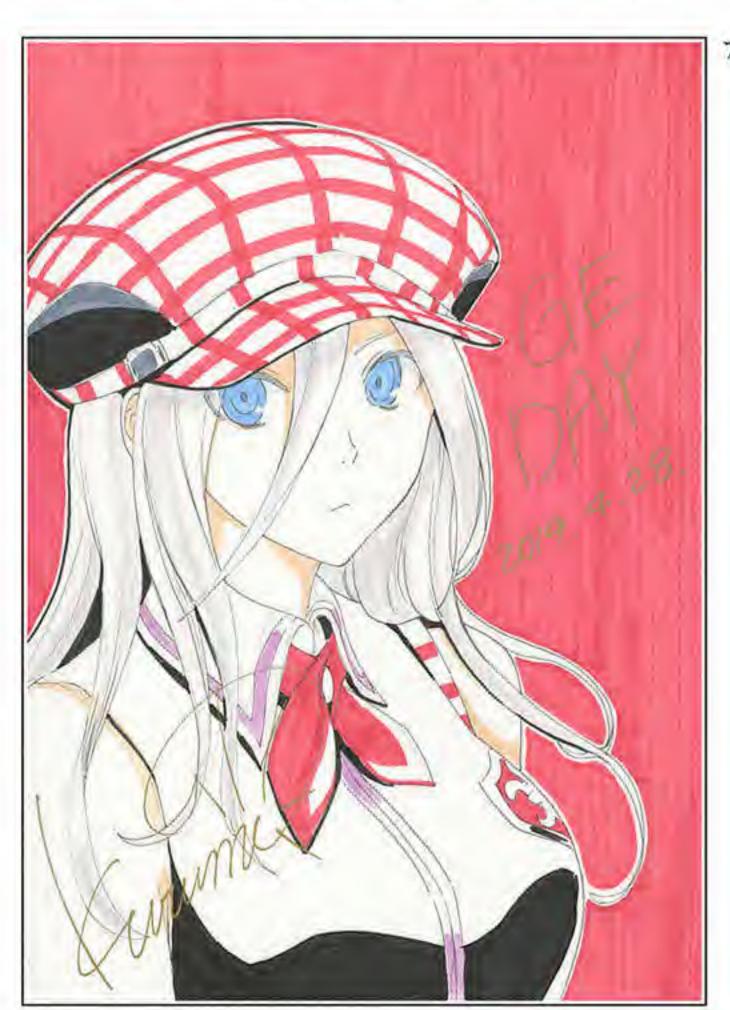
2019年の4月28日に開催されたオーケストラライブのために描き下ろし たイラストたちです。「ゴッドイーター3」から4人、「ゴッドイーター レゾナ ントオプス」からエリナとフィリーネのふたりが選ばれました。それぞれの キャラクターに似合う楽器は何だろうとチーム内で相談しましたが、ユウゴの サックスとクレアのヴァイオリンは最初からそれしかないと考えていました。 AGEたちの正装はとても貴重ですし、衣装もそれぞれのキャラクターのこと を考えながらデザインをがんばりました。ラフスケッチでは全員伏し目がちに



▶ | "GOD EATER ORCHESTRA LIVE 2019" ティザーイラスト Illustration by 板倉耕一(BNSI)

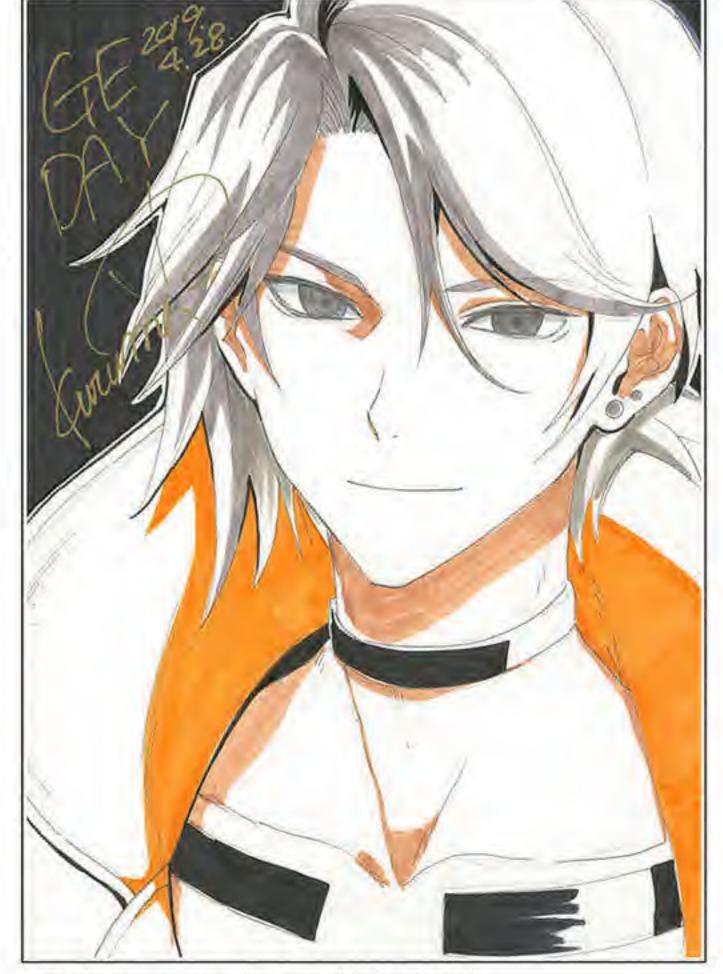


#### ▶ イベント"GOD EATER DAY" ステージプレゼント用イラスト



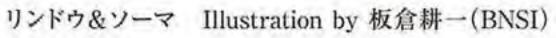
アリサ Illustration by 小林くるみ(BNSI)





ユウゴ Illustration by 小林くるみ(BNSI)

ジュリウス Illustration by 小林くるみ(BNSI)





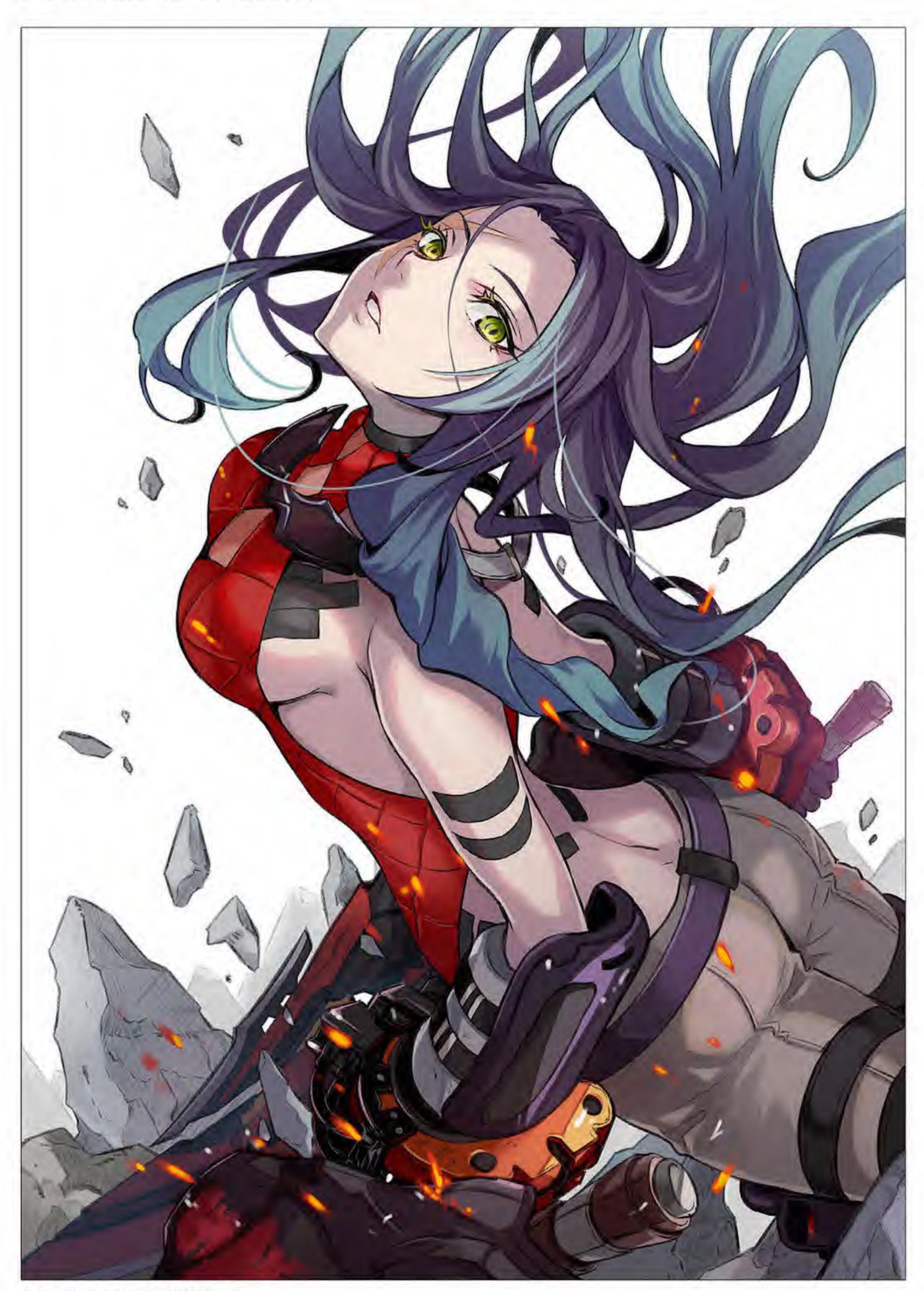




エリナ&セラ&アレク Illustration by 板倉耕一(BNSI)

シエル&ナナ Illustration by 板倉耕一(BNSI)

#### ▶ イベント"GOD EATER DAY" 応援イラスト



ルル Illustration by POKImari

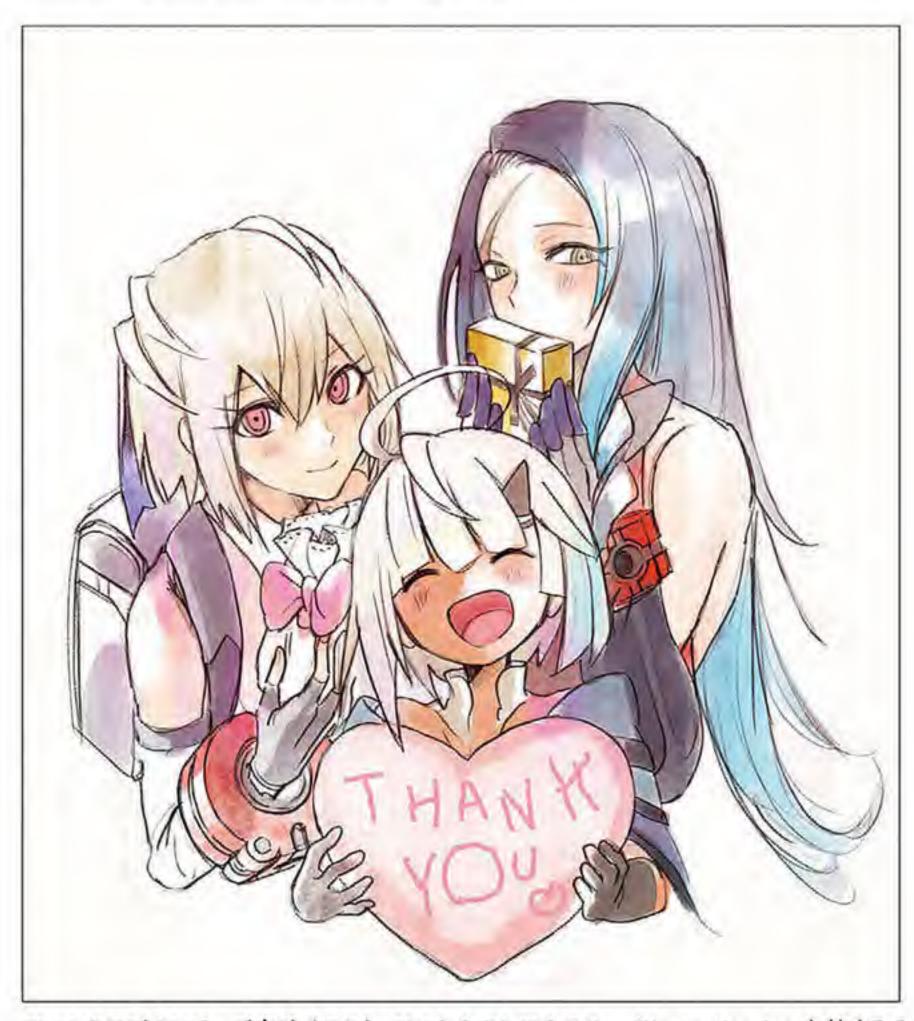


エイミー Illustration by 大熊まい



女性主人公 Illustration by リウイチ

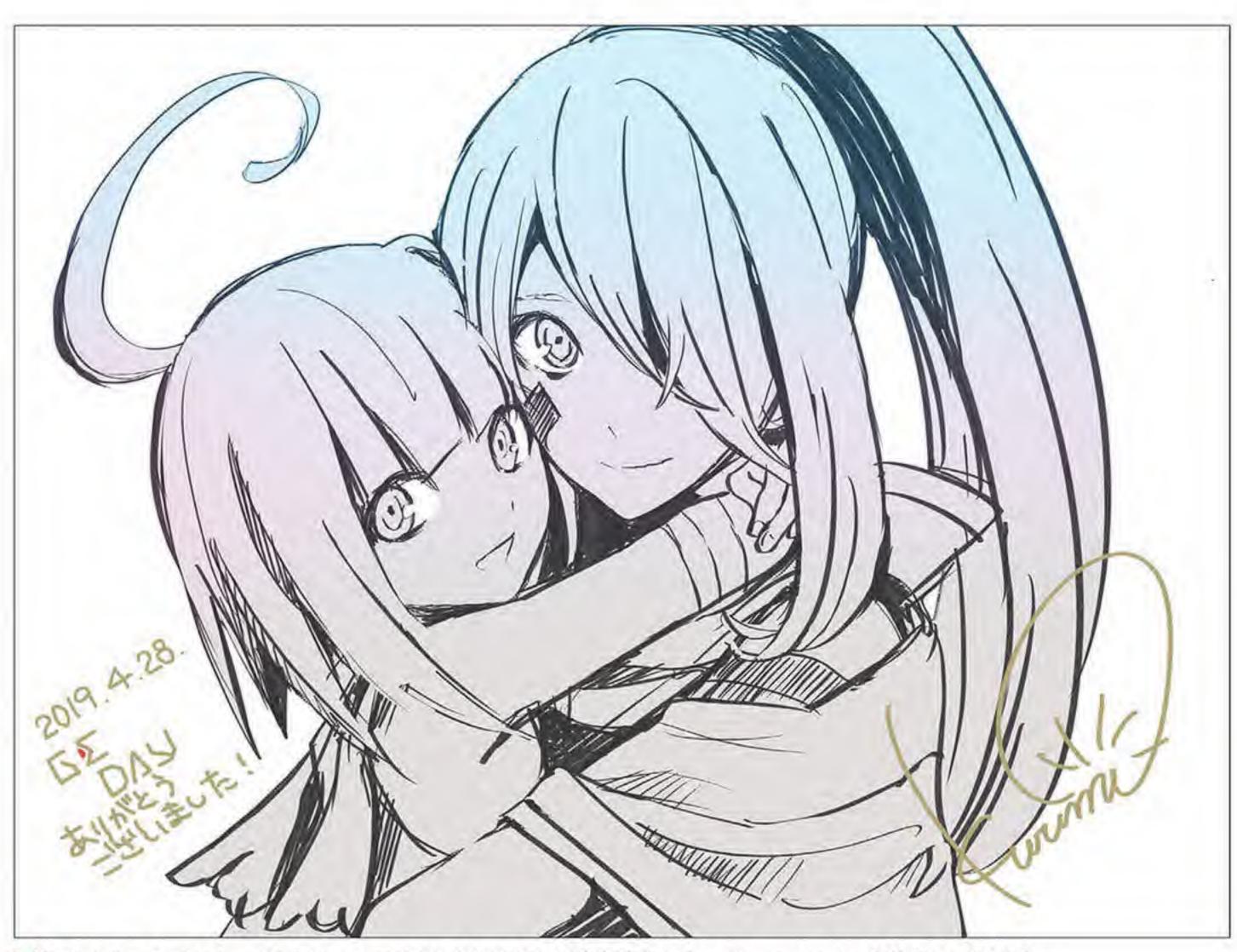
#### ▶ イベント"GOD EATER DAY"配布ミニ色紙用イラスト



ファンクラブメンバーズ向けイラスト フィム&クレア&ルル Illustration by 小林くるみ(BNSI)



アソビストア会員向けイラスト 男性主人公&フィム Illustration by 板倉耕一(BNSI)



▶ | 「ゴッドイーター」シリーズ公式 Twitter "GOD EATER DAY" 感謝イラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)



▶ 小林くるみTwitter 掲載イラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)

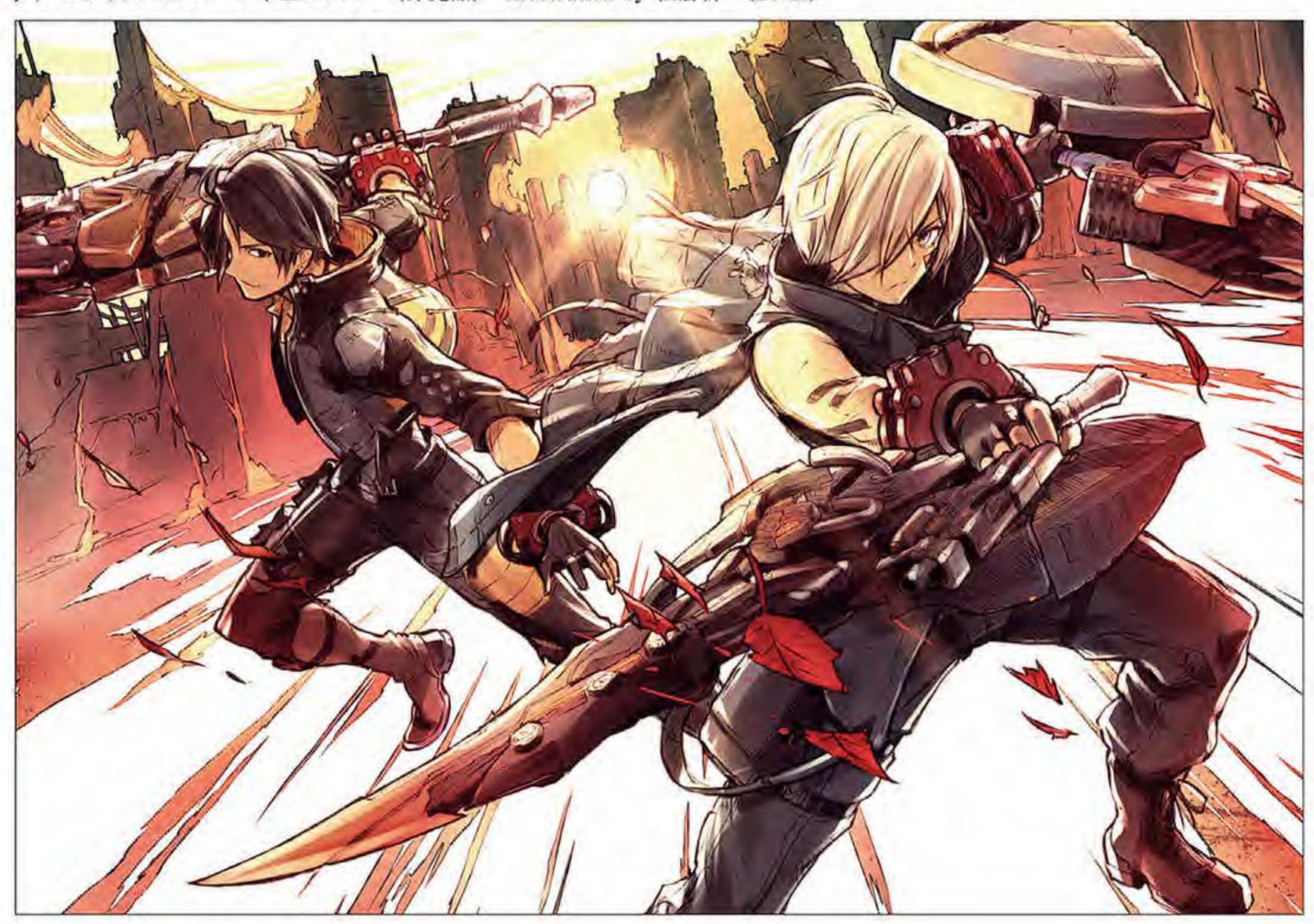


▶ 台北国際ゲームショウ ステージ観覧者向けプレゼント用色紙イラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)



▶ ゴッドイーターオフィシャルファンクラブ メンバーズ専用コンテンツ「GOD EATER 3」キャラクターノベル 第一章 ユウゴ編 より Illustration by 板倉耕一(BNSI)

▶ バンダイナムコグループ卓上カレンダー(非売品) Illustration by 板倉耕一(BNSI)



#### >>>> デザインのエピソード

バンダイナムコグループの非売品の卓上カレンダーに収 録されるイラストの一枚として、「ゴッドイーター3」をモ チーフに描かせていただきました。イラストレーターの手 作り感がわかるスケッチ風の絵柄というオーダーを受けて いましたので、これまでに描いてきたイラストよりも鉛筆 のタッチを残して仕上げています。荒廃とした近未来世界 を駆け抜ける主人公とユウゴの、お互いに背中を預け合う 相棒感を出したいと思い、描きました。

>> 板倉耕一 (BNSI)

▶ 「ゴッドイーター」シリーズ公式 Twitter 2018年年賀あいさつ Illustration by 小林くるみ(BNSI)



#### >>>> デザインのエピソード

まだ男主人公しか公開されていない頃でしたので、「彼を描くしか ないけれど、どんなキャラクターかはユーザーさんが決めるのだし難 しいな」と思っていました。結果的にフラットに立ち絵の涼しげな印 象で提出、年末の忙しさにドタドタしながら描いていたと思います。

>> 小林くるみ (BNSI)













▶ 「ゴッドイーター」シリーズ公式 Twitter 発売カウントダウンイラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)

#### >>>> デザインのエピソード

渾身の作品です! 連日締切だった「ゴッドイーター3」発売日前、今回 はカウントダウン無理か~……と諦めかけていたのですが、「いや、やるし かない!」と奮い立ててゾンビになって描きました。生きている感じがし ました。勢いのある絵はこういうときじゃないと描けないですよね。

>> 小林くるみ (BNSI)



▶ | 『GOD EATER 3』 × BiSH『stereo future』コラポイラスト Illustration by すしお



▶ | アメリカ向けCODE VEIN、GOD EATER3応援イラスト(テーマ:ひな祭り) Illustration by 大熊まい









▶ 本編 エンディングイラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)

#### >>>> デザインのエビソード

同かに使えないかなーと前板を構えたカッコイ イ系のラフを描き通ねていたら、当村D(ディレ クター)から「これ系でED(エンディング)イラ ストを描いてほしい」とオーダーがあり退めてい きました。ユウゴの勢力る即中はなかなか様く軽 食がないと思うので新に入ってます。

0.444 644 (BNS)





▶|追加エピソード「もう一人の鬼神」 エンディングイラスト Illustration by 小林くるみ(BNSI)





#### >>>> デザインのエピソード

11 1144 C & B (BNSI)



#### GOD EATER 3 VISUAL ARTWORKS

ゴッドイーター3 ビジュアルアートワークス

編集:ファミ通書籍編集部

2019年8月28日 初版発行

豐島秀介 林克彦

株式会社Gzブレイン

〒104-8457 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア

電話 0570-000-664 (ナビダイヤル)

http://gzbrain.jp/

株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

https://www.kadokawa.co.jp/

藤野豐 村上奉功

黒谷慶太

船場俊久 カバーデザイン 小林くるみ

日花隆

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

株式会社バンダイナムコスタジオ 株式会社マーベラス第1スタジオ

図書印刷株式会社

- ○本書の無断複製(コヒー、スキャン、デジタル化)等並びに無断複製物 の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、 本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たと元個人や家庭 内での利用であっても一切認められておりません。
- ○本書におけるサービスのご利用、フレゼントのご応募などに関連してお 答様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のブライバシー ボリシー(http://gzbrain.jp/privacy.html)の定めるところにより、取り 扱わせていただきます。

#### 本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

#### Gzブレイン カスタマーサポート

お問い合わせフォーム http://gzbrain.jp/ (最下段の「お問い合わせ」へお進みください)

寺主曜 + 日曜 + 祝日はご対応できません。 が記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。 ※サポートは日本国内に限らせていただきます。

CBANDAI NAMCO Entertainment Inc. 2019 Gzbrain Inc.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733424-3 C0076 PRINTED IN JAPAN





### ゴッドイーター3 ビジュアルアートワークス 【原色コレクション】

#### 編集 週刊ファミ通編集部

2019年8月28日 発行

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

©2019 Gzbrain Inc.

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました 『ゴッドイーター3 ビジュアルアートワークス』 2019年8月28日 初版発行

発行人 豊島秀介 発行 株式会社G z ブレイン 〒104-8457 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア 編集 週刊ファミ通編集部 http://gzbrain.jp/

発売 株式会社 K A D O K A W A 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Gzブレイン カスタマーサポート [URL] http://gzbrain.jp/ (最下段「お問い合わせ」へお進みください)

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、 あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。 また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。 本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず 本作品を第三者に譲渡することはできません。 本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に 予告なく変更される場合があります。 本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。 また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。

